PlayStation

Sid Meier's

CIVILIZATION®

解説書

ASMIK

CONTENTS

解説編

ゲームスタート ………………… 2
マップ画面とメインメニュー ……… 4
都市のはたらき ………………… 7
建造物と七不思議 ……………… 11
ユニット ……………………… 12
外交と貿易 …………………… 22
地形の効果 …………………… 29
革命と政治 …………………… 32
市民と幸福 …………………… 34
技術の開発 …………………… 38
環境汚染と温暖化 ……………… 40
宇宙船と移民 ………………… 42
イベント ……………………… 44
栄誉の殿堂 …………………… 47

攻略編

シヴィロペディア ……………… 50
Q＆A ………………………… 51
皇帝からのアドバイス ………… 61

デザイナーズノート

デザイナーズノート …………… 64

資料編

ユニットリスト ……………… 66
建造物リスト ………………… 69
宇宙船部品リスト …………… 71
七不思議リスト ……………… 72

索引

索引 ………………………… 75

COLUMN

古代文字のはなし …………… 28
自動車社会の夜明け ………… 37

★はじめてプレイされる方は、別紙「イントロダクションガイド」を先にお読みください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 5~6ブロック

SLPS 00336

解説編

ゲームスタート

新しくゲームをするときは[Start]を、前の続きからゲームをするときは[Continue]を選ぶ。[Hall of Fame](栄誉の殿堂)を選ぶと過去の成績を見ることができる。

1 惑星の環境

新しくゲームをするときには、舞台となる惑星(世界)を決めなくてはならない。惑星には現実の地形とほぼ同じ「地球型の惑星」と、プレイヤーが設定をして架空の世界をつくる「未知の惑星」の2つがある。
未知の惑星の場合は、プレイヤーが自分で設定するなら[環境設定]か、コンピュータにまかせるなら[オート設定]を選べる。

◎環境の決め方

方向キーで項目を選び○ボタンを押すとサブメニューがでるので、そのなかから決める。すべての設定を決め[決定]を選ぶと世界がつくられる。

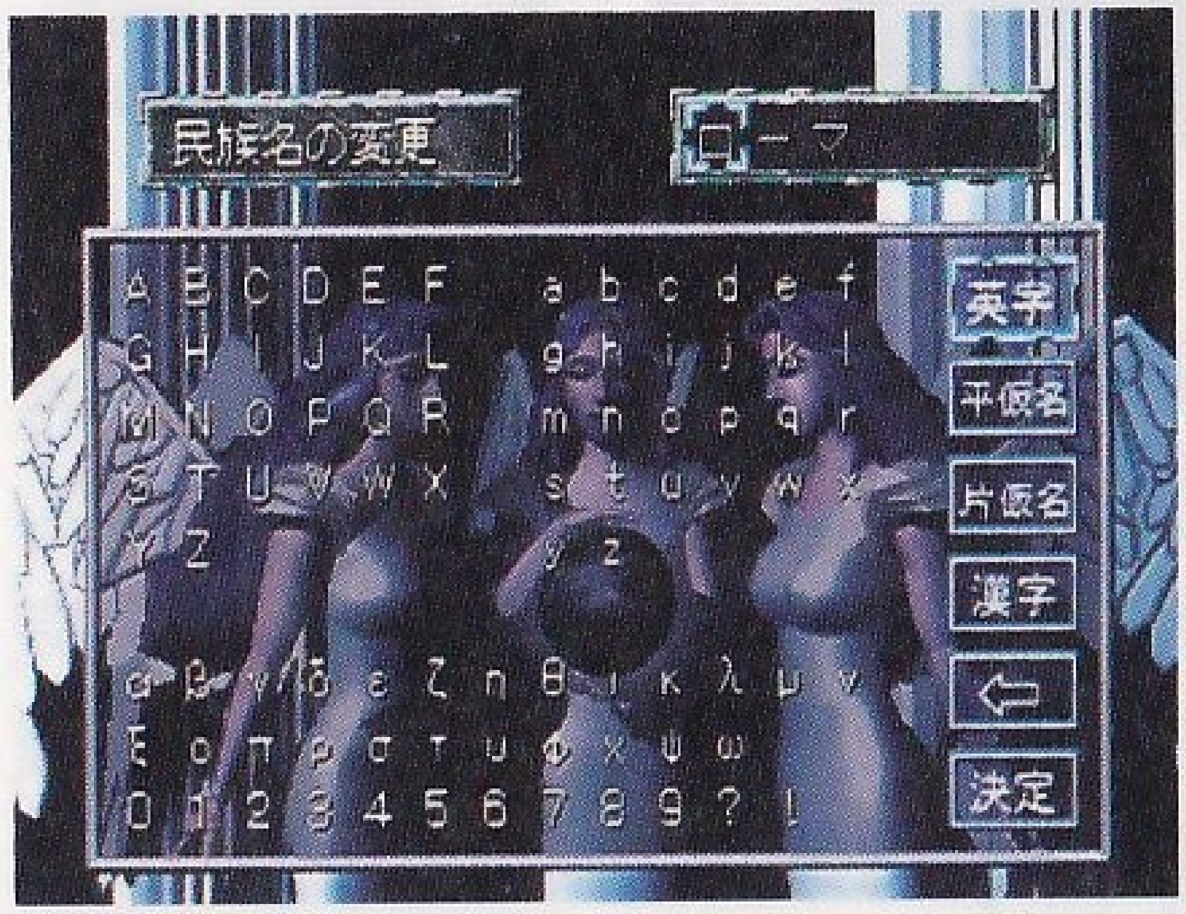
■**陸地**－マップに占める陸地の割合が決まる
■**気温**－寒冷だと凍土が、高温だと密林が多くなる
■**気候**－乾燥だと砂漠が、湿潤だと沼地が多くなる
■**年齢**－30億年だと険しく、50億年だと全体的になだらかな地形になる

2 難易度

プレイの難易度は、やさしい「族長」からとても難しい「皇帝」の5レベルに分かれている。難しいレベルになるほど、いろいろな条件がプレイヤーにとっては厳しく、コンピュータに有利になるように変わっていく。

3 文明の数と民族

文明数とは、自国とコンピュータのあつかうライバル民族(国)を含めた数である。多くなるほど接触する機会も増え競争も激しくなるが、コンピュータ同士で滅ぼし合ったりもするので、文明数が多いから難しくなるわけではない。
次で決める民族はプレイヤーの民族のこと。14種類から好きなものを1つ選ぶ。このとき指導者名と民族名は自由に変えることができる



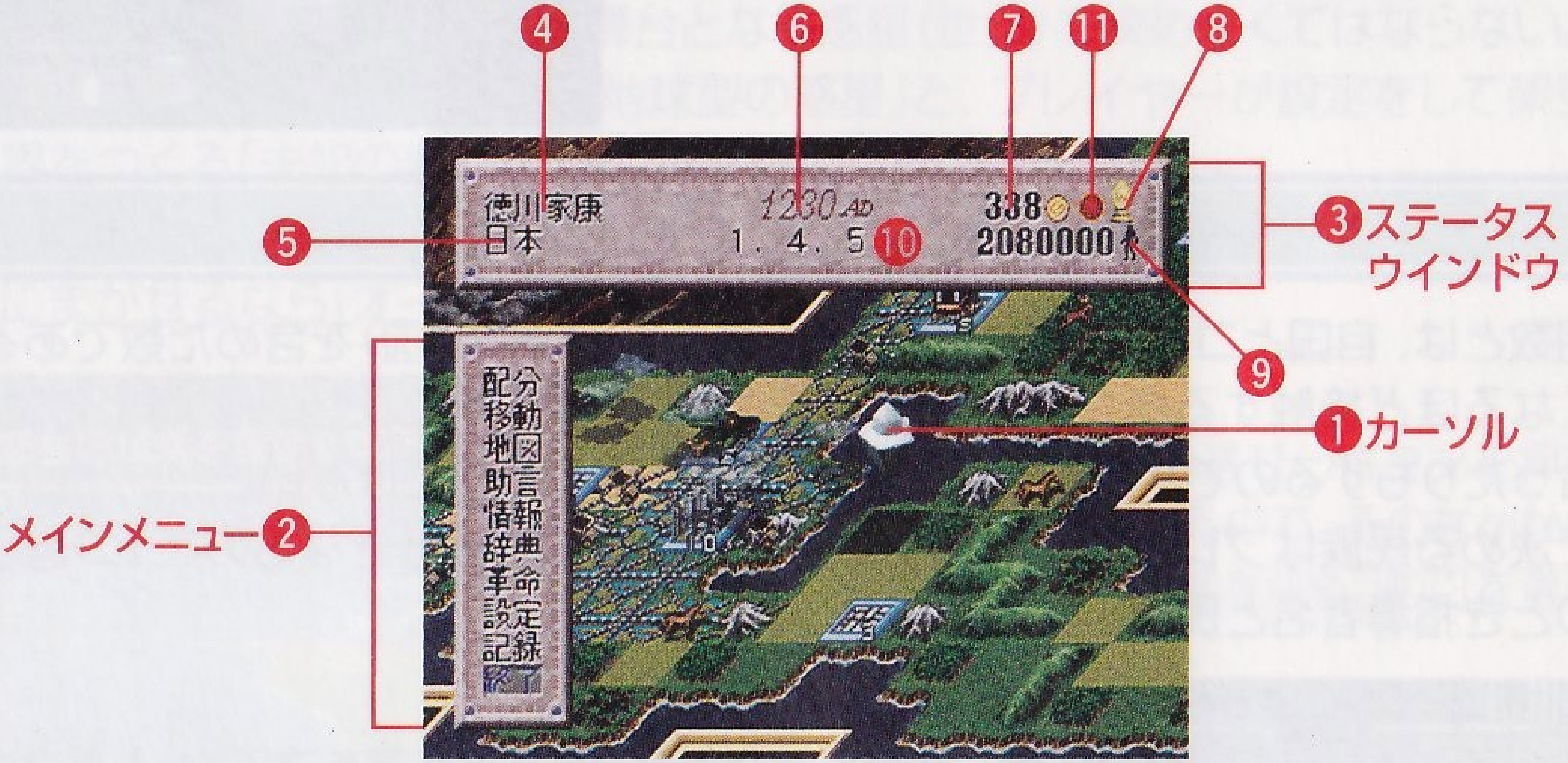
◎改名のしかた

方向キーで文字の種類と言葉を選ぶ。L1ボタン、L2ボタン、R1ボタン、R2ボタンを押すと文字の種類をすぐに選べる。[←]か△ボタンで1文字消去。[決定]を選ぶとその名前に決まる。また□ボタンを押せばすぐに [決定] を選ぶことができる。

マップ画面とメインメニュー

マップ画面とはゲームの基本となる画面で、ここでカーソルを動かしてユニットや都市を選び命令をだす。

1 マップ画面



◎ステータスウインドウ

④指導者名：スタート時に決めた指導者名　⑤国名：スタート時に決めた国名　⑥年代：現在の年代。B.C.(紀元前)もしくはA.D.(紀元後)で表される。1ターンは時代によって変わり1～20年　⑦国庫：現在使える金額　⑧電球：現在開発中の技術の進みぐあいを表し、光ると完成間近　⑨人口：プレイヤー国の総人口　⑩配分：現在の娯楽(贅沢品の生産)、税金、科学(技術開発)の分配の割合　⑪太陽(ドクロ)：現在の環境汚染の状態を表す

解説編

2 メインメニュー

マップ画面でユニット・都市以外の場所を選んだときに現れるメニューで、交易の配分率を決めたり、ゲームの設定・セーブなどができる。

■**配分** すべての都市の交易の配分率を変えるときに選ぶ。方向キーの上下で項目を、左右で割合を選べる。

娯楽：住民の不満を解消する贅沢品をつくる割合（→P.３５）
税金：プレイヤーの国庫の金になる税金の割合
科学：技術開発に関係する知識の割合（→P.３８）

■**移動** すばやく都市に移りたいときに選ぶ。リストから選ぶとカーソルがすぐ移動する。

■**地図** 選ぶと現在わかっている範囲の世界を表示する。囲みを方向キーで動かし、○ボタンを押すとその範囲に画面が切り替わる。Ｌ１ボタン・Ｒ１ボタンを押しながら方向キーを動かすとカーソルは動かず下のマップがスクロールする。

■**助言** 自国の各種の状況を知りたいときに選ぶ。

都市：各都市の人口や生産状況がわかる
軍事：ユニットの種類や数などがわかる
外交：自国や大使館があるほかの国の状況がわかる
内政：各都市の民衆と建造物の状態がわかる
財政：いまの収支と次の技術の完成にかかるターン数がわかる
　［歳入一覧］：各都市が生産している「贅沢品・税金・知識」の数を表示
　［歳出一覧］：都市にある建造物の「数・維持費の合計」を表示
科学：研究開発している技術の達成度とすでに開発した技術がわかる

■情報　プレイヤーのいまの得点や国の状態を知りたいときに選ぶ。
七不思議：世界に存在する七不思議のリスト
5大都市：世界各地の都市から発展している上位5都市を表示
現在得点：現在のプレイヤーの得点を表示
国勢統計：政府支持率やGNPなど自国の状態を表示
宇宙船：他国も含めた建造中の「宇宙船」についての情報を表示

■辞典　ゲームにでてくる科学技術、建造物、七不思議、軍事ユニット、政治形態ついての情報はここで調べられる。

■革命　革命をするときに選ぶ。革命をすると政治形態が選べる。(→P.32)

■設定　プレイ中の各種の設定を決めることができる。○ボタンを押すと右にチェックが付き選んでる状態になる。×ボタンでメニューにもどる。
簡易アドバイス：コンピュータからアドバイスを受けるかどうか
ターン終了確認：ターン終了を自分でするかしないか
アニメーション：アニメーションを見るか消すか
サウンド：BGMを聞くか消すか
敵の移動表示：敵のユニットの動きを表示させるかさせないか
シヴィロペディア：技術の発見のときに辞典を表示させるかどうか
ウインドウ：すぐに消えるかどうか

■記録　「保存」を選ぶといまの状態でゲームを記録する。次に始めるときにスタート画面で[Continue]を選ぶと、この状態からゲームが始まる。「読み込み」はすでに保存してあるゲームの続きをプレイするときに選ぶ。

注意　1つのゲームデータに保存には5ブロックを使用する(栄誉の殿堂があると+1ブロック)。だから、まだ使ってないメモリーカード1枚には2ゲームまで保存できる。

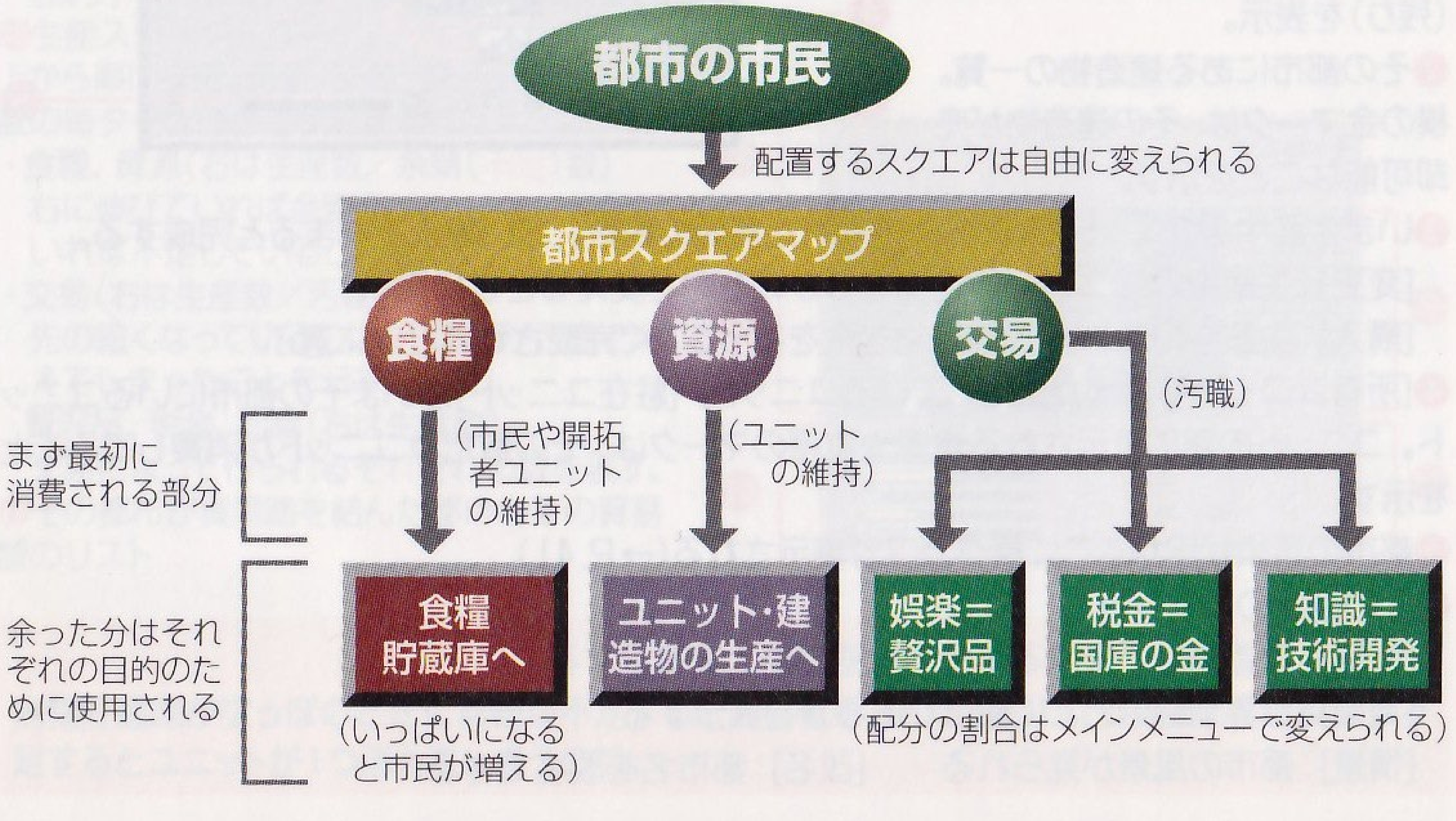
解説編

都市のはたらき

都市はこのゲームの中心となるもので、都市を成長させ繁栄させることは勝利への近道だ。プレイヤーはここで説明する都市の活動をよく知り、いかに早く大きくするかをつねに考えよう。

1 生産のしくみ

開拓者ユニットから都市ができると、周辺地域(都市スクエアマップの範囲)に市民が配置されて食糧、資源、交易の生産が始まる。そしてその3品目から、さらに市民、ユニット・建造物、新しい技術などが生み出されていく。

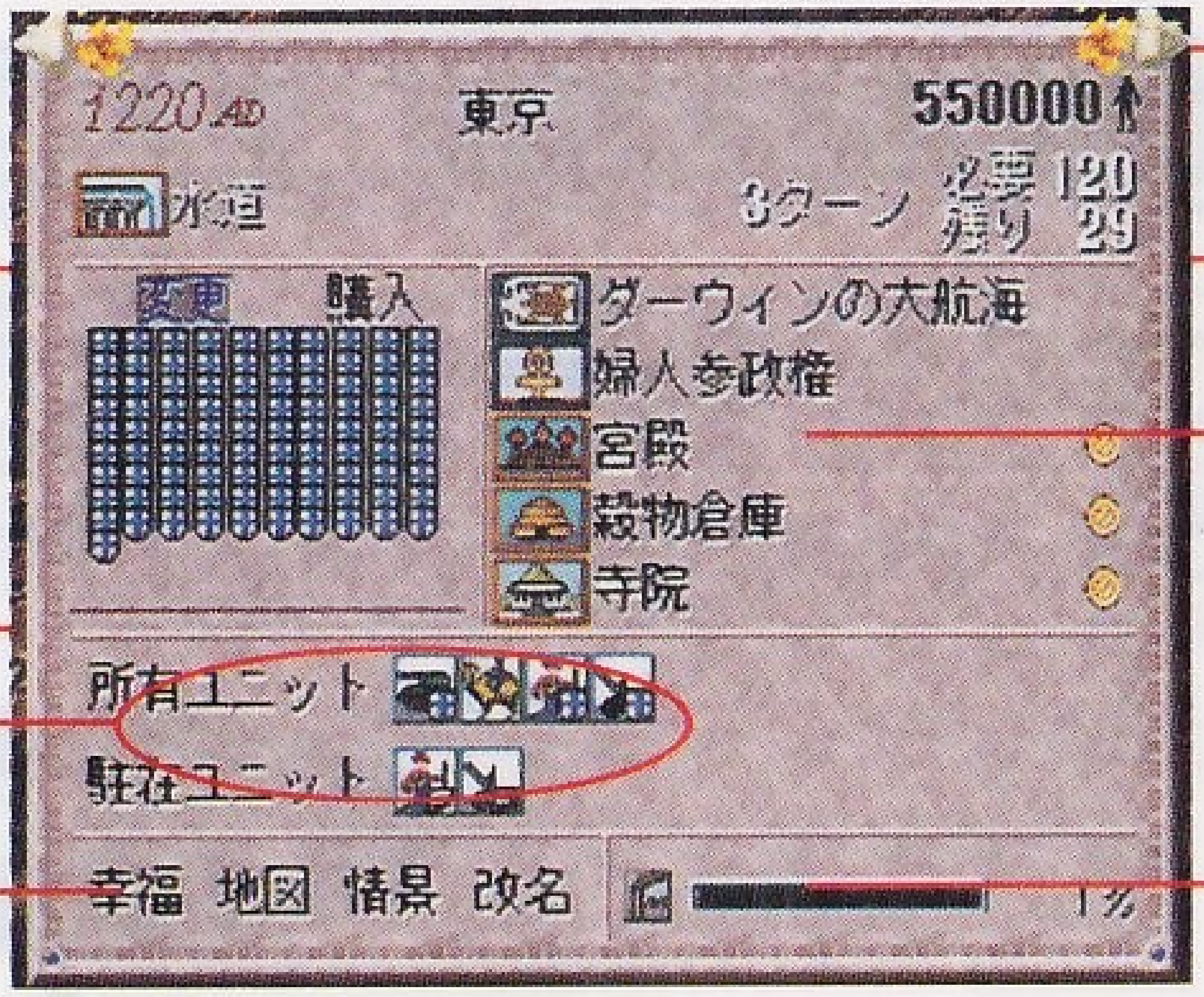


2 都市画面

都市の内部を表す画面。ユニット・建造物生産画面とスクエアマップ画面の2つがありL1ボタン・R1ボタンで切り替えられる。画面内の[変更]などのコマンドへは方向キーで移動できる。

①ユニット・建造物生産画面

ユニットや建造物についての決定をする画面。



❶いま生産中のユニット・建造物と、完成までのターン数、生産に必要な資源数とあといくつ必要か(残り)を表示。

❷その都市にある建造物の一覧。横の金マークは、その建造物が売却可能なことを示す。

❸いま生産中のユニット・建造物に使われた資源の総数。赤い線まで貯まると完成する。

[変更]:生産中のユニット・建造物をほかのものと変えるときに選ぶ

[購入]:生産中のユニット・建造物を金を払ってすぐ完成させるときに選ぶ

❹[所有ユニット]は都市が管理しているユニット。[駐在ユニット]はいまその都市にいるユニット。ユニットの隅に表示される資源や食糧のマークは、その数だけユニットが消費してることを示す。

❺都市の汚染状況がここに棒グラフで表示される(→P.41)

❻そのほかのコマンド

[幸福]:建造物などによる市民の状態の変化を表示する

[地図]:世界地図のどこに都市があるかを表示する

[情景]:都市の風景が見られる　　[改名]:都市名を改名できる

②スクエアマップ画面

❼都市の市民（人口）の数と状態を表している。1人が1人口ポイント。状態は都市の幸福度によって変化する。下の都市スクエアマップに配置されない市民は「スペシャリスト」としてここに表示される。スクエアマップのカーソルを方向キーの上を押して動かし「スペシャリスト」の市民を選んで○ボタンを押すと、エンターテイナー、税金収集人、科学者の3タイプを切り替えることができる。

❽都市スクエアマップ

都市を中心として生産可能なスクエアと生産状況を示すマップ。ここに市民を配置して食糧、資源、交易を生産する。方向キーでマップの市民を選ぶと「スペシャリスト」に切り替えたり、ほかの地形に配置することができる。

赤い四角は、そこがほかの都市のスクエアと重なっていて利用できないことを示す。

❾食糧貯蔵庫

貯まっている食糧の総数。生産して余った食糧は、毎ターンここに貯まっていき足りないときはここから引かれる。

［必要］：貯蔵庫全体の容量数

［残り］：いっぱいにするのに必要な残りの数

❿生産ステータスバー

上から順に食糧、資源、交易、贅沢品、税金、知識の毎ターンの生産状況を示す。

・食糧、資源（右は生産数／余剰（不足）数）

右に伸びていれば余剰分があり、左に伸びていれば不足していることを示す。

・交易（右は生産数／汚職数）

先の細くなっているのは、その分が汚職で消えてしまったことを示す。

・贅沢品、税金、知識（右は生産数）

交易によって作られるそれぞれの数を表す。

⓫その都市が貿易路を結んだ都市とその貿易額のリスト

KEYWORD

食糧貯蔵庫が空っぽのときに食糧が不足すると開拓者や人口（市民）が1つ減る。また資源が不足するとユニットが1つ消えてしまうのだ。

3 生産の増加と汚職

都市の生産は、①都市周辺の地形を改良する、②生産を上げる建造物をつくる、③政治形態をよりよいものに変えることで相乗的に上がっていく。また汚職は交易からの収入を減らすマイナス要因だ。

①都市周辺の地形の改良

スクエアマップに相当する範囲で灌漑や鉱坑などをすれば食糧や資源が、道路や鉄道を引けば交易などの生産数が増える。(→P.29)

②生産に関係する建造物

都市につくれる建造物のうち、工場や工業プラント、発電所関係は資源を、市場や銀行は税金や贅沢品の生産を増加させる。また図書館や大学を建てれば知識の生産が増える。(→P.70)

③よりよい政治形態

スタート時の専制政治では、スクエアでの生産数に制限がつく。君主政治や共和制などへ政治形態を変えることで、この制限がなくなったり交易の生産を増やすことができる。(→P.33)

④汚　　職

汚職の発生率には首都(宮殿のある都市)からの距離と政治形態の2つが関係している。首都から離れた都市ほど多く発生する。政治形態では「無政府状態」のときが最も多く、「専制政治」「君主政治」「共産主義」「共和制」の順に減っていき、「民主主義」ではまったくおこらない。「共産主義」では平均的におこる。

KEYWORD

七不思議のなかにも生産力をアップさせる「アポロ巨像」や「フーバー・ダム」がある。
市民を「スペシャリスト」にすると贅沢品、税金、知識のどれかの数を上げることができる。
裁判所をつくるとその都市の汚職を50%減らせる。

解説編

建造物と七不思議

建造物を建てると、生産をアップしたり、不幸な市民をなくしたり、災害などから都市を守ることができる。ただその効果はあくまでも都市だけ。それに対して七不思議はプレイヤーに大きな利益をもたらす特別なものである。

1 建造物の維持費と売却

建造物を建てると七不思議以外は建造物ごとに毎ターン維持費を払わなければならない。維持費は国庫から自動的に引き落とされ、払えないときは建造物が自動的に売却される。なおこの売却は1ターンにつき1都市で1回おこなうことができる。

◎建造物の売却のしかた

ユニット・建造物生産画面で、方向キーを動かしてリストから売却したい建造物を選ぶと、売却するかどうか聞いてくるので、そこで「はい」か「いいえ」かを選ぶ。売却金は国庫にすぐ入る。

3 七不思議の生産

七不思議の生産もほかの建造物と同じ。だが、どの七不思議もゲーム中に1回しかつくれないので、ほかの国が完成させたらその七不思議はもう二度とつくることはできない。

3 七不思議の破壊・無効化

時代が進み新しい技術が開発されると、七不思議のなかには効果がなくなるものがでてくる。また都市が破壊されてなくなると、そこにある七不思議も同時に消えてしまう。

ユニット

ユニットは、未知の地形の探検、都市の防衛、ライバル国との外交や戦争など、ゲーム中のあらゆるシーンで活躍する。それぞれの特長をよく知ったうえで、目的にあったユニットを無駄なく生産するようにしよう。

1 ユニットの種類

ユニットは、大きく分けると戦闘や輸送を主におこなう「軍事ユニット」と、それ以外の働きをする「特殊ユニット」の2つに分けられる。またユニットには攻撃力、防御力、移動力の3つの能力値があり、これを見れば戦闘時の強さや1回に移動できる範囲がわかる。

①軍事ユニット

戦闘やほかのユニットの輸送や市民の不満を抑えるときなどに使い、陸上、艦船、航空の3タイプがある。（政治形態によっても変わるが）維持費として毎ターン資源を使い、所属の都市から離れると市民を不幸にするときもある。

②特殊ユニット

都市に変わる開拓者、外交に関係する外交官、貿易路を開くキャラバンの3つ。外交官とキャラバンはどんな政治形態でも資源を必要としない。3つともに共通するのは不幸な市民をつくらないことだ。

2 ユニットメニュー

ユニットを選ぶと表示されるメニューで、すでに行動が終わってるユニットにはでない。

■**移動** ユニットを動かしたいときに選ぶ。移動できる方向は矢印で周りに示される。このとき敵のユニットや都市の方向を選ぶと攻撃になる。×ボタンを押すと点滅状態にもどれる。

■**待機（W）** ユニットに何もさせたくないときに選ぶ。次のターンにはふつうに順番が回ってくる。

■**防御（F）** ユニットに「防御態勢」（防御力が50％アップ）をとらせるときに選ぶ。ユニットの防御態勢を解除したいときは、あらためてカーソルでそのユニットを選ぶ。

■**保留（W）** そのユニットの順番を飛ばして、次のユニットへ移るときに選ぶ。（カーソルでほかのユニットを選んでも同じ）

■**警戒（S）** ユニットに「警戒態勢」（ほかのユニットが隣にくるまでその場で待機している）をとらせるときに選ぶ。また都市にいるときは艦船ユニットに自動的に乗船する。解除したいときは、あらためてカーソルでそのユニットを選ぶ。

■**自動** ユニットを自動的に移動させるときに選ぶ。カーソルで指定したスクエアに向かって直線的に移動する。戦闘はできない。

解説編

■略奪　いま居るスクエアで「略奪」をしたいときに選ぶ。そのスクエアの灌漑や鉱抗の効果はなくなりもとに戻る。

■所変　ユニットの所属都市を替えたいときに選ぶ。所属以外の都市の上にいるときでないと変更はできない。

■廃棄　ユニットがいらなくなったときに選ぶ。命令を受けたユニットはすぐにゲームから取り除かれる。

■上陸　輸送中のユニットを上陸させたいときに選ぶ。輸送中のユニットはすぐに移動できるようになる。輸送中の艦船ユニットだけが選べる。

●これらは開拓者ユニットだけに表示される命令

■都市　新しい都市をつくるときに選ぶ。選ぶとそのスクエアで開拓者は都市に変わる。

■要塞（F）　そのスクエアに「要塞」をつくるときに選ぶ。完成までに数ターンかかるが、要塞で守るユニットは防御力が2倍になる。

■灌漑（I）　そのスクエアを「灌漑」（食糧生産力がアップ）するときに選ぶ。平地、草地、丘陵、河川、砂漠以外では選べない。灌漑には数ターンかかる。

解説編

■鉱坑（M） そのスクエアを「鉱坑」（資源生産力がアップ）するときに選ぶ。丘陵、山岳、砂漠以外ではでない。鉱坑には数ターンかかる。

■道路／鉄道（R） そのスクエアに道路や鉄道をつくるときに選ぶ。ただし鉄道はすでに道路がないとつくれないし、河川には「橋梁建設」の技術が開発されるまで道路はつくれない。
道路があるとユニットの移動力は3倍になり、地形によるが交易も1つ増える。鉄道はユニットが移動するときポイントを使わずにすみ、スクエアのすべての生産量を50%アップさせる効果がある。

■平地・草地（I）／森林（M） そのスクエアの地形を数ターンかけてメニューで選んだ地形に変える。[平地]は森林を平地へ、[草地]は密林や沼地を草地に、[森林]は草地、密林、平地、沼地を森林に変えることができる。このとき特殊資源はなくなることがある。

■補充 開拓者を市民に変えるときに選ぶ。実行すると人口が1増える。ただし人口ポイントが10以上の都市にはできない。補充は都市の上にいないとできない。

■浄化 そのスクエアの「汚染」を取り除くときに選ぶ。4ターンすると元の地形に戻る。

解説編

3 移　動

ユニットは移動力を使ってマップ上を移動する。あるスクエアに入るのに必要なポイントは地形によって違い、たとえ移動力が余っていても次のスクエアに入るだけのポイントが残っていないときは、そこで移動は終わり次のターンまで待たなくてはならない。

①行動の順番

ターンがはじまると、プレイヤーは順番にユニットに命令をだすことができる。順番の回ってきたユニットは点滅していて、1つのユニットの行動が終わると、次のユニットへ自動的にその表示が移っていく。こうしてすべての行動可能なユニットへ命令をだし終わると、ターンを終える([終了]を選ぶ)ことができる。

●保留と待機

途中で順番を変えて違うユニットを先に動かしたいときは、[保留]を選んで順番を飛ばすか、先に動かしたいユニットをカーソルを使ってマップ上で選ぶ。またユニットになにもさせたくないときは[待機]を選べば、そのターンの行動を終了させることができる。

●防御と警戒

[防衛]や[警戒]の命令をだされたユニットは、その状態が解かれるまで順番は回ってこない。ただ警戒状態は、ほかのユニットが隣りにくると自動的に解除される。

◎防衛や警戒の解除のしかた

都市にいるユニットを解除したいときは、都市画面で[駐在ユニット]を選び、リストを呼び出す。解除したいユニットを選んで○ボタンを押すと防衛(F)→保留 (W)→警戒(S)と状態が替わっていくので、ここでWを選ぶ。これでそのターンからふつうに行動ができるようになる。
マップ上にいるユニットのときは、直接カーソルをもっていって選べば解除になる。

KEYWORD

メインメニューに[終了]がでてないときは、まだ行動できるユニットが残っている証拠。
ユニットを途中で止めたいときは、×ボタンで移動をキャンセルして[保留]や[待機]などをメニューから選べばいい。

②地形の影響

陸上ユニットが移動するときは、地形ごとに移動ポイントを消費する（→P.３１地形表参照）。ただし道路や鉄道に沿って移動すれば地形は無視できる。
航空ユニットは、地形に関係なく1スクエアを1ポイントで移動できる。艦船ユニットも海上を1スクエア1ポイントで移動する。

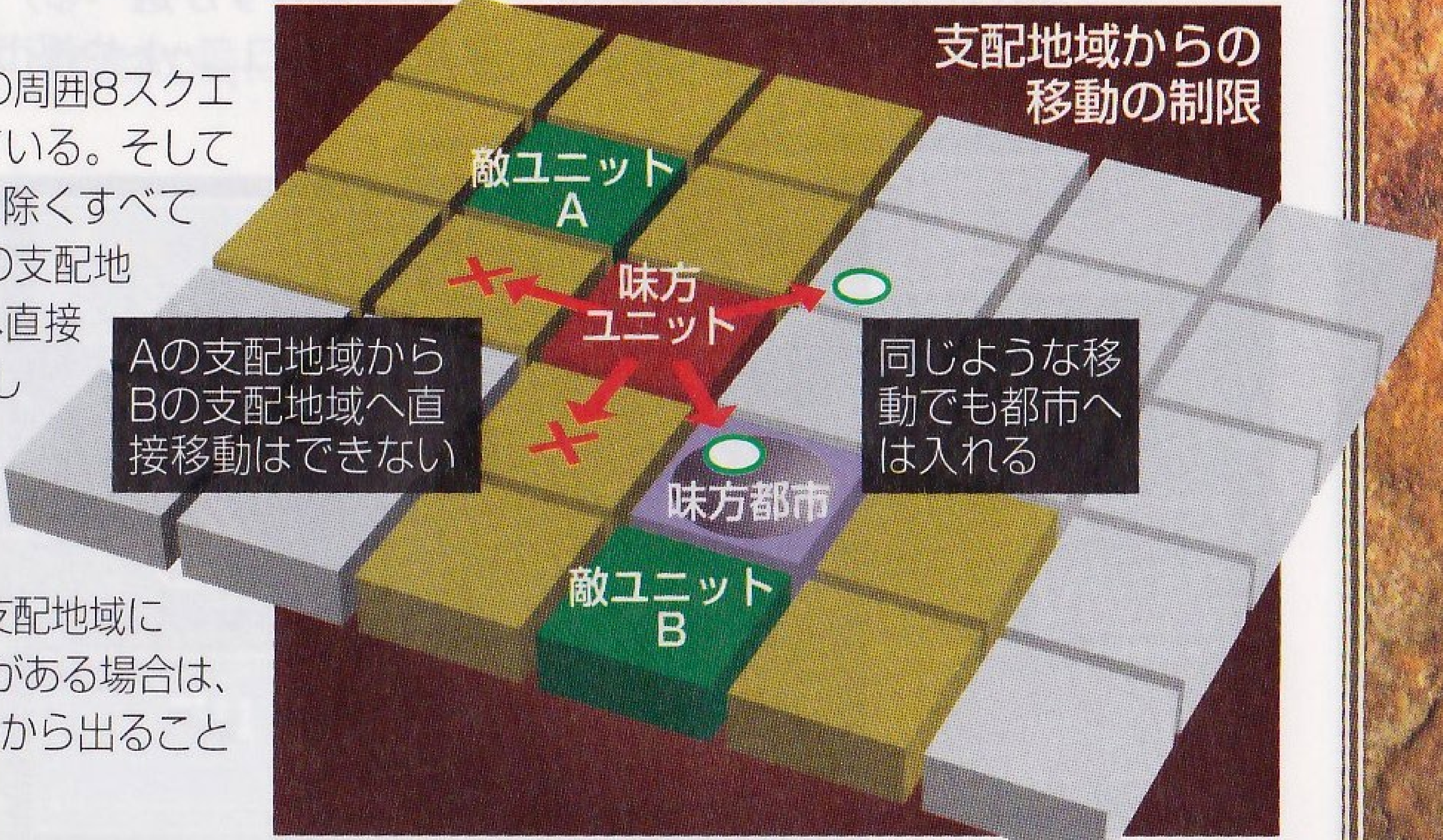
道路：どんな地形でも、移動ポイントは1/3ポイントになる
鉄道：どんな地形でも、移動ポイントはまったくかからない

③移動の制限

陸上ユニットはふつうは陸上だけしか移動できない。海上を移動するのは、艦船ユニットで「海上輸送」されているときに限られる。艦船ユニットは海岸や海に面した都市を除き、内陸に移動することはできない。航空ユニットは陸・海どちらも移動できるが、1～2ターンで自国の都市か航空母艦にいないと墜落して消えてしまう。

●支配地域

ユニットや都市は、その周囲8スクエアに支配地域を持っている。そして外交官とキャラバンを除くすべての陸上ユニットは、敵の支配地域から別の支配地域へ直接移動はできない。移動したいときは一度敵の支配地域から出て、目的のスクエアへ入るようにする。ただし敵の支配地域に自国の都市、ユニットがある場合は、そこへ入ることやそこから出ることだけは許される。



解説編

④海上輸送

陸上ユニットを輸送できるのはガレー船、コルベット、フリゲート、輸送船の4種類のみ。航空ユニットを輸送できるのは航空母艦だけである。

●乗船　陸上ユニットを船に乗せたいときは、隣接する艦船ユニットに移動するだけでいい。これは移動中のどの時点でもかまわない。また、艦船ユニットがいる都市に警戒状態になっている陸上ユニットがいる場合は、海上ユニットに自動的に乗船する。

●上陸　陸上ユニットを上陸させるには、まず艦船ユニットが海岸か都市にいる状態で、ユニットメニューから「上陸」を選ぶ。これで輸送中のユニットに移動の順番が移り上陸できる。(複数乗せているときは、一度×ボタンでキャンセルしてからまた船を選ぶと、どれを動かすか選べる) 上陸は艦船ユニットの移動の途中しかできない。また直接敵ユニットや都市のあるスクエアへの上陸は許されない。

3 戦闘

あるユニットが敵のユニットのスクエアに入ろうとすると戦闘がおこる。戦闘の結果は、入ってきた側の「攻撃力」と侵入を受けた側の「防御力」に地形効果、ユニットの状態、乱数などをかけて計算され、負けたユニットはただちに取り除かれてしまう。

①地形や建造物の効果

防御側のいる地形は戦闘に影響し、山岳や森林などの地形で守っているとその防御力がアップする（→P.３１地形表参照）。航空・艦船ユニットはどんな地形にいようと防御力は変化しない。また攻撃側には地形は関係ない。街壁のある都市や要塞にいる防御側ユニットの防御力は、どんな地形でもそれぞれ3倍、2倍として計算される。

②ユニットの状態

ユニットが戦闘の時にどんな状態かで攻撃・防御力は違ってくる。

●移動力

移動力を使いきったユニットは攻撃ができない。また道路を利用して攻撃をかけた場合、移動力が1より少ないと攻撃はできるが攻撃力は下がってしまう。逆に移動力が余った状態で攻撃したユニットは、その移動力分だけ連続で攻撃できる。ただし、爆撃機のみ１ターンに１度しか攻撃できない。

解説編

●防御態勢　陸上ユニットが防御態勢（F）をとっていると防御力は50％アップする。
防御態勢はユニットメニューの[防御]を選ぶとできる。

●ベテラン　兵舎がある都市で生産されたユニットは、ベテランユニットとなり（名前の横にマークが表示される）、攻撃・防御力とも50％アップする。また戦闘で勝ったときにもベテランになるときがある。

③防御側が2ユニット以上のとき

そのうち最大の防御力を持つユニットが防衛していると考えるが、戦闘の結果そのユニットが負けると、そのスクエアにいたすべてのユニットが消えてしまう（都市防衛のときだけは別）。
また輸送中の艦船ユニットが敵から攻撃されたりして沈んだ場合は、運ばれているユニットも同時に失われる。もちろん運ばれているユニットは、輸送中は攻撃や防御はできない。

④都市への攻撃

防御側ユニットがいない都市を攻撃側の陸上ユニットが攻撃すると、その都市は占領されただちに攻撃側のものとなる。防衛するユニットがいる場合は、攻撃側はまずそのユニットと戦うわなくてはならない。
都市の防衛戦では、防御側のユニットが負けても、そこにいるすべてのユニットが消えることはない。負けたユニットだけがいつも取り除かれる。
また街壁がない都市が陸上・航空ユニットに攻撃されると、人口ポイントが1減ってしまうが（族長のときは減らない）、艦船ユニットの攻撃では人口が減ることはない。人口が1の都市の場合は消滅してしまう。

解説編

⑤タイプの違うユニットへの攻撃

戦闘は基本的には同じタイプとしかできないが次の例外がある。

●海岸への攻撃

陸上ユニットは艦船ユニットが海岸や都市にいるときは攻撃できる。
潜水艦以外の艦船ユニットは、海岸の都市や陸上ユニットを攻撃することができる。これによる特別な修正はないが、このときも負けると艦船ユニットは消えてしまう。

●爆撃と空中戦

航空ユニットは陸上・艦船ユニットや都市を一方的に攻撃できる。
このゲームで航空ユニットを唯一攻撃できるのは戦闘機だけである。

⑥特殊な攻撃

核ミサイルと外交官はふつうの方法とは違う攻撃がおこなえる。

●核攻撃 核ミサイルが敵の都市やユニットに攻撃をかけると、ミサイル自体の消滅と同時にそのスクエアを爆心として「核爆発」がおきる。爆発がおきると、防御力やどの国のユニットかに関係なく、爆心スクエアとその周りにいるすべてのユニットが取り除かれ、都市の人口も半分に減ってしまい、さらに爆心とその周りの広い地域が汚染されたスクエアに変わる。この核ミサイル攻撃を防ぐにはSDI防衛基地をつくるしかない。

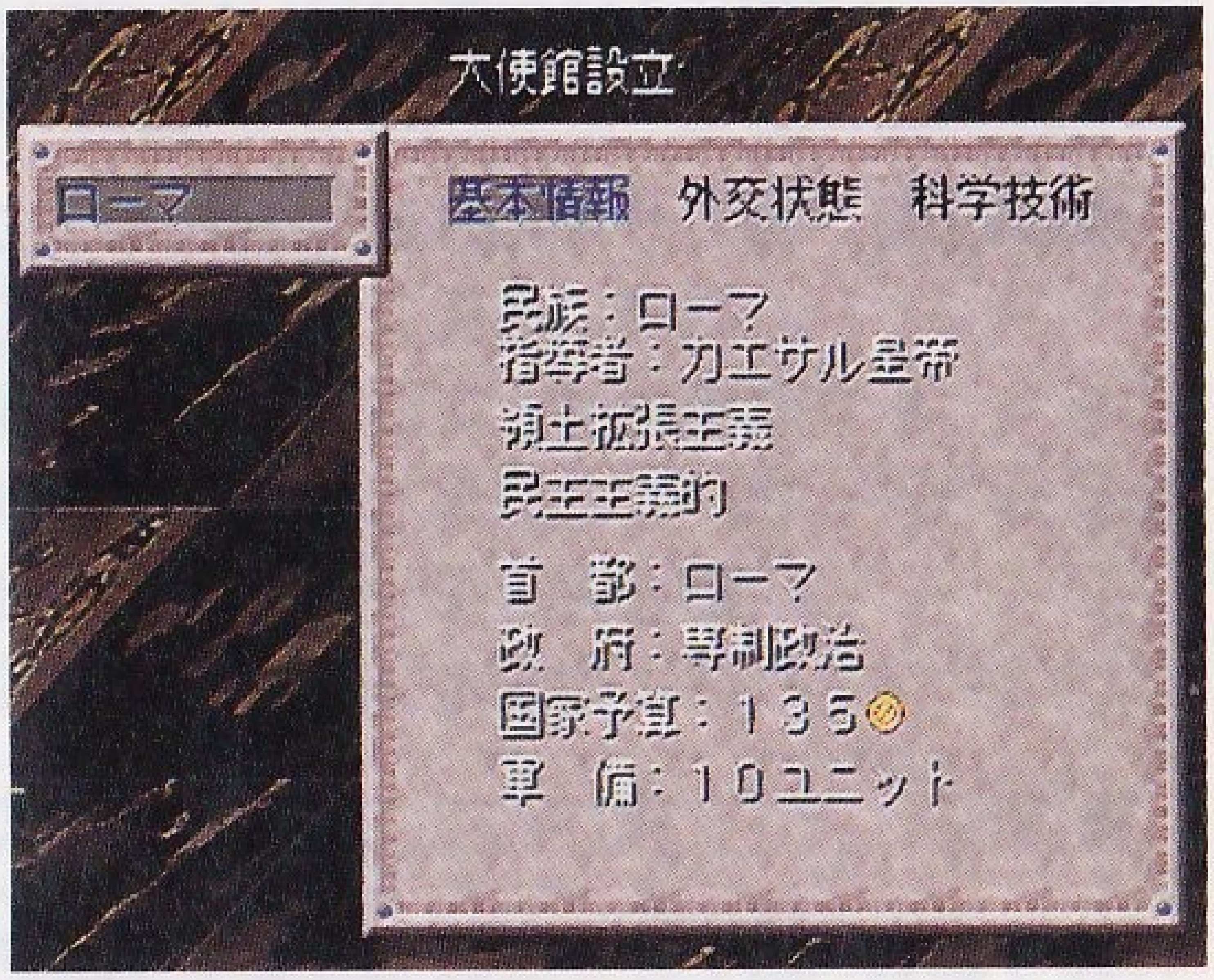
●買収 外交官が敵ユニットのいるスクエアへ入ろうとすると、ユニットの買収を試みることができる（2ユニット以上のときはできない)。表示された金額を払って買収すると、そのユニットは寝返ってすぐに味方ユニットとして使える。この買収金は、首都から遠くにいるユニットほど安くなる。

外交と貿易

世界中には、プレイヤーのライバルとなる指導者に率いられた文明がいくつもあり、彼らと接触することで外交や貿易をすることができる。しかし、それがつねに利益を生むかどうかは、すべてあなたの外交手腕にかかっているのだ。

1 外交と外交官

外交は、ほかの国やユニットに接触したときに「指導者同士の会談」というかたちで始まる。会談をするかどうかはふつうコンピュータ側が決めるが、どうしてもプレイヤー側からもちかけたいときは、外交官を相手の都市に移動させてメニューから[国王に謁見する]を選ぶと交渉に入れる。



①交渉の内容

そのときのプレイヤーの国力や相手との関係、その指導者が好戦的か平和的かによって口調や内容はいろいろ変わってくるが、だいたい次のような提案や要求がだされる。

●技術の交換をしないか／教えないか

知っている技術の交換や、または一方的に技術を教えるよう求めてくることも多い。

●我々の味方にならないか／同盟国と停戦をしないか

第三国との平和条約を破棄して味方になれかとか、いま戦争をしている国との停戦や平和条約を結ぶよう誘われる。

●貿易を禁止するぞ／大使館を閉鎖するぞ

すでにある都市と都市の貿易の禁止や大使館の閉鎖をすると脅して、金の支払いや平和条約を要求する。

●我々と平和条約を結ぼう

相手と平和条約を結ぶよう提案してくる。結ぶと貢ぎ物や援軍の要求ができるが、別に金を要求される。

②イエスかノーか

出された提案を受け入れるかどうかは原則としてプレイヤーの自由だ。ただし政治形態が共和制や民主主義では、条約関係の提案はたとえプレイヤーが「ノー」を選んでも、議会に拒否されてしまうので選択の余地はない。
また要求をはねのけると、2国間の関係は確実に悪化する。このときもし指導者が好戦的だったり、コンピュータが軍事力などから弱小と判断すれば、ひどいときには宣戦布告をされすぐ戦争に突入する。

解説編

③指導者と戦略

コンピュータ国は指導者によってとる戦略が決まってくる。

※それぞれの意味

■外交　攻撃的：威張った態度をとり相手を威圧する
友好的：なるべく平和条約を結ぼうと努力する

■戦略　拡張主義：なるべく新たな都市をつくろうとする
内政重視：都市の発展に力をそそぐ

■技術　軍事優先：武器などをつくる軍事技術を先に開発
民主優先：建造物などをつくる平和的技術を先に開発

■リンカーン（アメリカ）
外交：友好的
戦略：平均
技術：民主優先

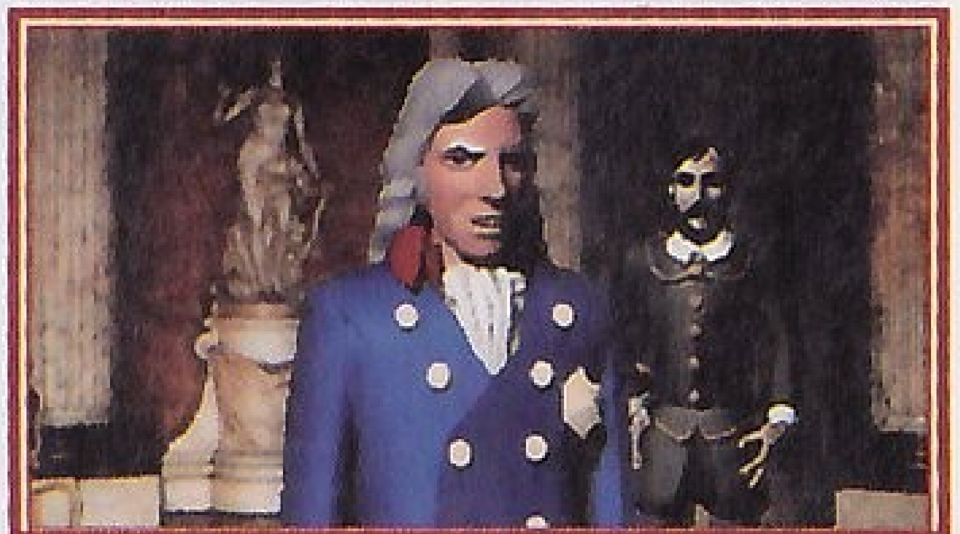
■毛沢東（中国）
外交：ふつう
戦略：平均
技術：民主優先

■アレクサンダ（ギリシャ）
外交：ふつう
戦略：拡張主義
技術：軍事優先

■エリザベス（イギリス）
外交：ふつう
戦略：拡張主義
技術：平均

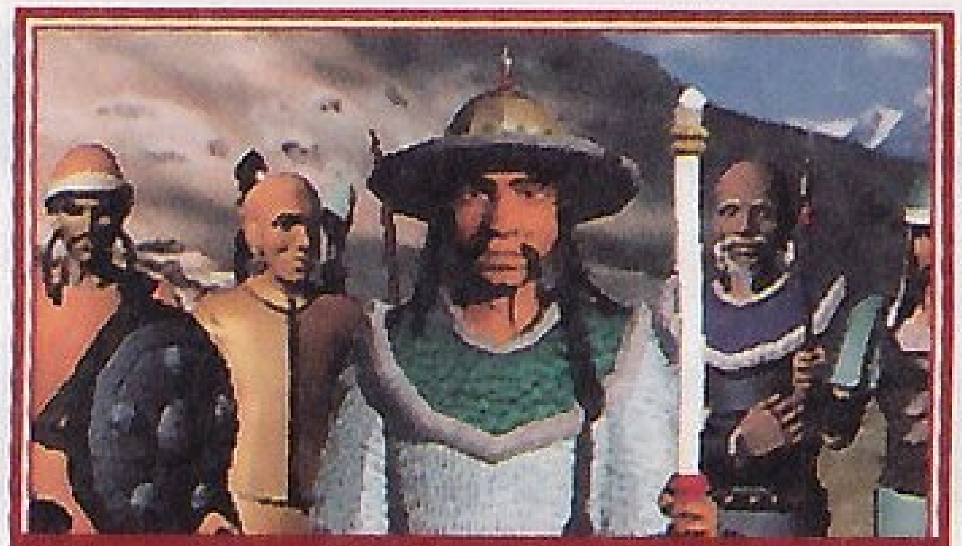
■カエサル（ローマ）
外交：ふつう
戦略：拡張主義
技術：民主優先

■スターリン（ロシア）
外交：攻撃的
戦略：平均
技術：軍事優先

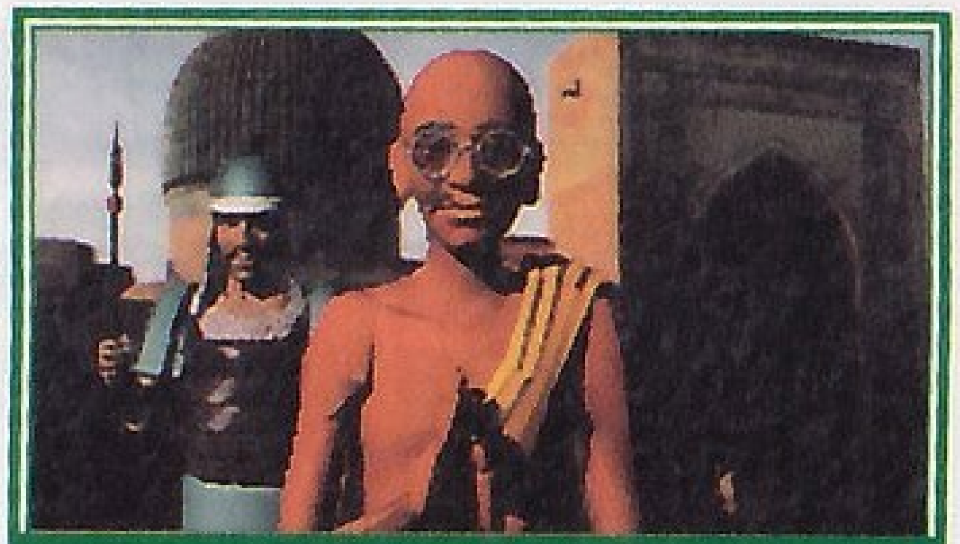


■フリードリヒ（ドイツ）
外交：攻撃的
戦略：内政重視
技術：民主優先

■ナポレオン(フランス)
外交：攻撃的
戦略：拡張主義
技術：民主優先

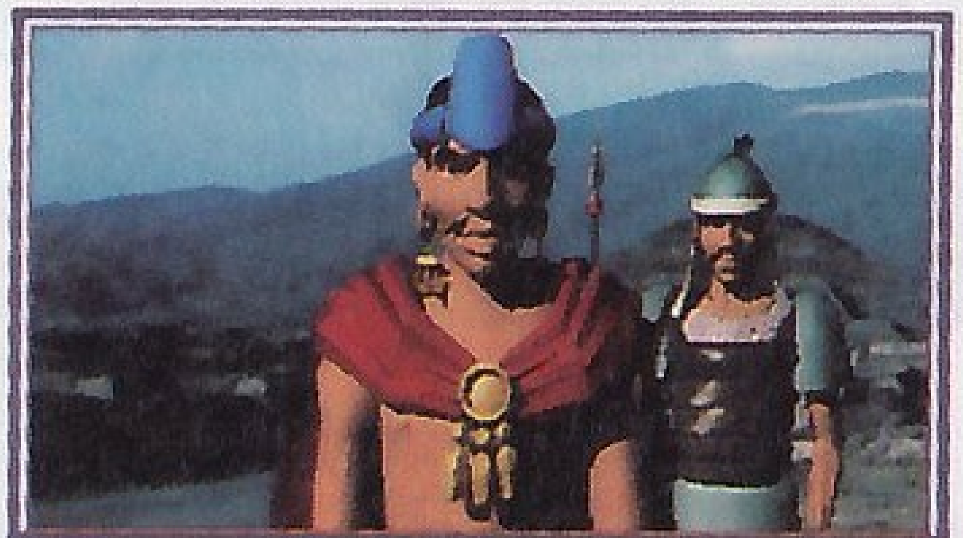


■ジンギスハン(モンゴル)
外交：攻撃的
戦略：拡張主義
技術：軍事優先

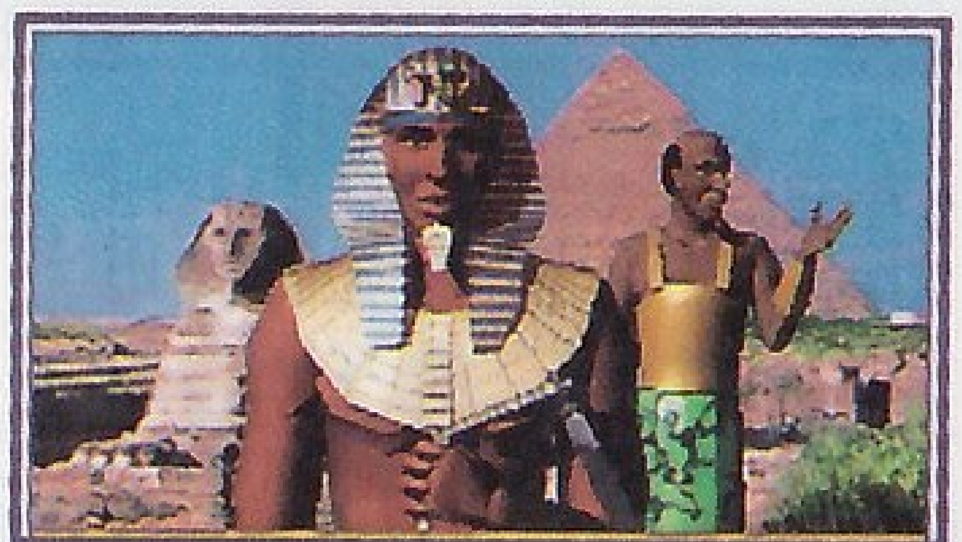


■ガンジー(インド)
外交：友好的
戦略：内政重視
技術：平均

■ハンムラビ(バビロニア)
外交：友好的
戦略：内政重視
技術：民主優先



■モンテズマ(アステカ)
外交：ふつう
戦略：内政重視
技術：民主優先



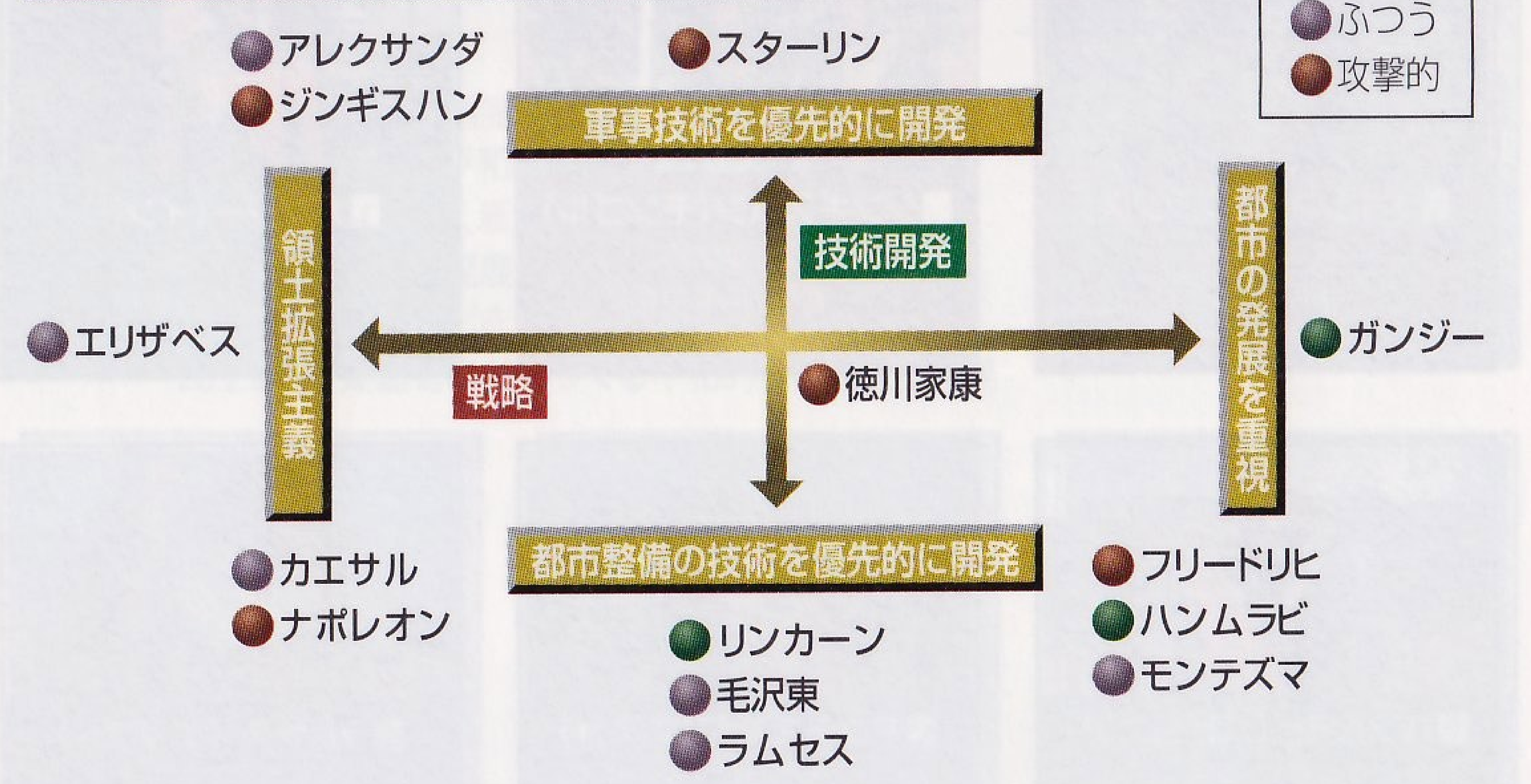
■ラムセス（エジプト）
外交：ふつう
戦略：平均
技術：民主優先

■徳川家康（日本）
外交：攻撃的
戦略：平均
技術：平均

KEYWORD

大使館があれば相手の国の情報を見ることができる。
技術交換ではプレイヤーが渡す技術は選べない。

■ライバルの傾向



④外交官

外交官は大使館を設置したり暴動を煽動するなど、ほかの軍事ユニットとは違う特殊な行動ができる。いなくても外交はできるが、ゲームを有利に進めるためには絶対必要なユニットだ。

◎外交官メニュー

ほかの国の都市に入ろうとすると、メニューがでていろいろな行動を選べる。なお［国王との謁見］以外は、命令が実行されると外交官は失われてしまう。

大使館を創設する:その国の情報がわかる大使館をおける。技術開発や条約締結などの情報が[助言]で報告されるようになる。大使館は1国に1つだけ

都市を探索する:まるで自分の都市のように都市画面を見ることができる
技術を盗む:好きな技術を1つだけ盗むことができる。ただし1つの都市からは1回しか技術は盗めない
破壊活動を行う:生産中のユニットや建造物をひとつ破壊する
革命を煽動する:金を払って都市(首都は不可)を自国のものにする。首都から遠いほど金額は安い
国王に謁見する:いつでも指導者と外交交渉ができる

◎ユニットの買収

外交官はふつうの攻撃のかわりにユニットを買収して、すぐに味方に寝返らせることができる
その金額は首都から遠いユニットほど安くなる(→P. 21)

2 貿易とキャラバン

都市は、キャラバンを使って離れたほかの都市(自国、他国のどちらでも)と貿易ができる。

◎貿易のしかた

所属のキャラバンを10スクエア以上離れた都市に移動させ、メニューから[貿易路を設ける]を選ぶと、キャラバンが消えてその都市と自動的に貿易路が結ばれる。貿易路はマップには表示されない。

①貿易収入

キャラバンの到着時にもらえる一時金と、その後毎ターンごとに自動的に入る収入があり、距離が離れているほど、他の大陸にあるほど、他の国の都市ほど高くなる。1つの都市が設ける交易路数に制限はないが、収入となるのは収益の高い上位3つまで。

①七不思議の援助

キャラバンを七不思議を生産中の自国の都市に移動させると、貿易の代わりにその生産を助けて早めることができる。メニューから[七不思議の援助]を選ぶと、キャラバンは生産のために蓄積している資源に追加される。この場合もキャラバンは消えてしまう。

KEYWORD

外交官とキャラバンだけは敵の支配地域に関係なくどこにでも移動できる。

COLUMN

「古代文字のはなし」

人類が文字という「記号」を発明してから約5000年。最初は絵で動物などを表す単純なものだったが、B.C.3000～2000年ごろには粘土にアシを押しつけて書くメソポタミアの楔形文字や、石に刻まれた有名なエジプトの聖刻文字（ヒエログリフ）、最古の漢字である中国の甲骨文字など世界各地の文明が、つぎつぎと複雑な文字を使うようになっている。

クレオパトラ7世　ツタンカーメン

古代文字に関する逸話で有名なのは、エジプトのロゼッタストーンの解読だろう。この石版が解読されるまでは、ピラミッドや建物の壁に刻まれた聖刻文字はまったく読めなかった。いまわたしたちがエジプト文明の壮大な歴史を知っているのも（もしかしてこんな文明ゲームができたのも）、すべて偶然発見されたこの1枚の石版のおかげである。

地形の効果

地形は都市の生産やユニットの移動・戦闘に大きな影響がある。地形の効果をよく考えて適切な場所に都市やユニットを配置しよう。

1 生産のときの地形効果

都市スクエアマップで生産できる食糧、資源、交易の数は地形の種類によって変わってくる。またシカや宝石などの特殊資源マークがあるスクエアでは、もともとの生産量にボーナスがついてさらに多くの生産ができる。

①地形を改良して生産アップ

開拓者を使って地形を改良するとそのスクエアの生産量がアップする。改良には次の4種類がある。

- ■灌漑：草地、平地、丘陵、河川、砂漠ででき、食糧生産が１つ増える。(ただし目的のスクエアの縦か横が、海か河川かすでに灌漑されていないとできない)
- ■鉱坑：丘陵、山岳、砂漠ででき、資源生産が１つ増える
- ■道路：海洋以外の地形ででき、砂漠、平地、草地では交易が１つ増える
- ■鉄道：道路がある地形ででき、すべての生産が50％アップする

②地形そのものを変える

改良ではなくて違う種類の地形に変えることもできる。ただしこれができるのは次の組み合わせだけ。特殊な資源はなくなってしまうことがある。

- ■平地化：森林を平地にできる。沼地、密林のときは草地になる
- ■森林化：平地、草地、沼地、密林を森林にできる

③地形の略奪や汚染の浄化

この2つは特殊な地形の変更で、略奪はそのスクエアの灌漑・鉱坑を無効にしてしまうこと。浄化は核や環境汚染によって汚染されたスクエアを、もとにもどすことである。浄化は開拓者しかできないが、略奪はほかのユニット（外交官、キャラバン、航空・艦船ユニット以外）でもできる。

◎改良などのしかた

開拓者を目的の地形まで移動させる。順番が回ってきたらユニットメニューから[灌漑]などの命令をだす。そのままで数ターン（地形の種類や命令によってかわる）待つと地形が変わっている。ユニットの右下の文字は実行している命令を表している。（→P.13ユニットメニュー参照）

2 移動のときの地形効果

陸上ユニットが移動するときに使う移動ポイントは地形ごとに決まっていて、ポイントが足らないときはその地形には入れない。道路や鉄道がある地形の上をユニットが移動するときは、下の地形を無視してふつうより速く移動できる。

艦船ユニットは海洋と海岸を、航空ユニットはどんな地形の上でも1スクエアを1ポイントで移動できる。

3 戦闘のときの地形効果

地形効果を受けるのは防御側の陸上ユニットのみで、攻撃側や航空・艦船ユニットはどこにいようと効果は受けない。

KEYWORD

マップ画面で×ボタンを押すと、カーソルの指している地形の情報を参照できる。

DF＝防御効果、mp＝入るのに必要な移動ポイント

4 地形表

地形	移動ポイント	防御効果	生産	灌漑	鉱坑	道路	特殊資源(＋)	地形の変更
極地	2	−	なし	不可	不可	効果なし	アザラシ([食糧][食糧])	
凍土	1	−	[食糧]	不可	不可	効果なし	トナカイ([食糧][食糧])	
平地	1	−	[食糧][資源]	＋[食糧]	不可	＋[交易]	馬([資源][資源])	森林化
草地	1	−	[食糧][食糧]	＋[食糧]	不可	＋[交易]	資源([資源])	森林化
森林	2	1.5倍	[食糧][資源][資源]	不可	不可	効果なし	シカ([食糧][食糧])	平地化
丘陵	2	2倍	[食糧]	＋[食糧]	＋[資源][資源][資源]	効果なし	石炭([資源][資源])	
山岳	3	3倍	[資源]	不可	＋[資源]	効果なし	金鉱([交易][交易][交易])	
河川	1	1.5倍	[食糧][食糧][交易]	＋[食糧]	不可	効果なし	湾曲部([資源])	
沼地	2	1.5倍	[食糧]	不可	不可	効果なし	石油([資源][資源][資源][資源])	草地化/森林化
砂漠	1	−	[資源]	＋[食糧]	＋[資源]	＋[交易]	オアシス([食糧][食糧][食糧])	
密林	2	1.5倍	[食糧]	不可	不可	効果なし	宝石([交易][交易][交易][交易])	草地化/森林化
海洋	1	−	[食糧][交易][交易]	不可	不可	不可	漁礁([食糧][食糧])	

[食糧]＝食糧、[資源]＝資源、[交易]＝交易を表しマークの数が生産数。特殊資源の効果はふつうの「生産」にプラスして考える。例:石炭のでる丘陵＝[食糧][資源][資源]（食糧1、資源2）

■政治形態／無政府、専制:3以上の生産はすべて−1

君主、共産:変化なし

共和、民主:交易が＋1

■道路／どんな地形でも移動ポイントは1/3だけ

■鉄道／どんな地形でも移動ポイントは0。すべての生産量が50%増加

解説編

解説編

革命と政治

政治形態はその国の生産力や外交を左右する重要な要素だ。スタートの時は「専制政治」となっているが、革命をおこすと新しい政治形態を選ぶことができる。

1 革命をすると

ある政治形態から違う形態に変わる時には、メインメニューで[革命]を選び、国を一時的に「無政府状態」にしなければならない。このままだと生産が止まってしまうが、革命から数ターン後には次の政治形態を選ぶようメッセージが現れるので、そこで好きなものを選ぶ。

■革命で新しい政治が始まる

2 政治形態

革命中の無政府状態はのぞき全部で５種類。スタート時の「専制政治」以外は、すべてユニットや建造物と同じように技術開発をしないと選べない。

専制政治

都市の生産：食糧、資源、交易どれでも3つ以上生産するスクエアでは、その生産数が１減る
軍事費：都市の人口数を超えたユニット１つの維持につき、毎ターン資源を１消費。開拓者ユニットは毎ターン必ず食糧を１消費
都市の汚職：多い
平和条約：結ぶか、破るかはプレイヤーの自由

君主政治

都市の生産：生産の増減はなし
軍事費：人口数に関係なく、ユニット1つの維持につき毎ターン資源を1消費。開拓者ユニットは毎ターン必ず食糧を2消費
都市の汚職：専制政治よりは少ない
平和条約：専制政治と同じ

共和制

都市の生産：交易があるスクエアでは、交易が１増える
軍事費：君主政治と同じ
都市の汚職：君主政治より少ない
平和条約：必ず結ぶ。プレイヤー側から破ることはできない
その他：１軍事ユニット（陸・海）が所属の都市から離れると「不幸な市民」が１人できる。１航空ユニットは生産するだけで「不幸な市民」を１人つくる！

民主主義

都市の生産：共和制と同じ
軍事費：君主政治と同じ
都市の汚職：まったくない！
平和条約：共和制と同じ
その他：１軍事ユニット（陸・海）が所属の都市から離れると「不幸な市民」が２人できる。１航空ユニットは生産するだけで「不幸な市民」を２人つくる。国内で２ターン連続して暴動がおきると自動的に革命となる！

共産主義

都市の生産：生産の増減はない
軍事費：君主政治と同じ
都市の汚職：少ないが平均的におこる
平和条約：専制政治と同じ

KEYWORD

七不思議のピラミッドをつくれば、技術開発に関係なくどんな政治形態でも選べるようになり、革命をしても無政府状態を経ないですぐ新しい政治を選べる。
各政治形態での生産数については、マップ画面で×ボタンを押すとでる地形表でも確認できるぞ。

市民と幸福

領土拡張や建造物の生産ばかりが指導者の務めではない。都市に住む市民の不満をよく知り、それを解消する政策を立て、暴動がおきないようにすることも賢い指導者の条件だ。

解説編

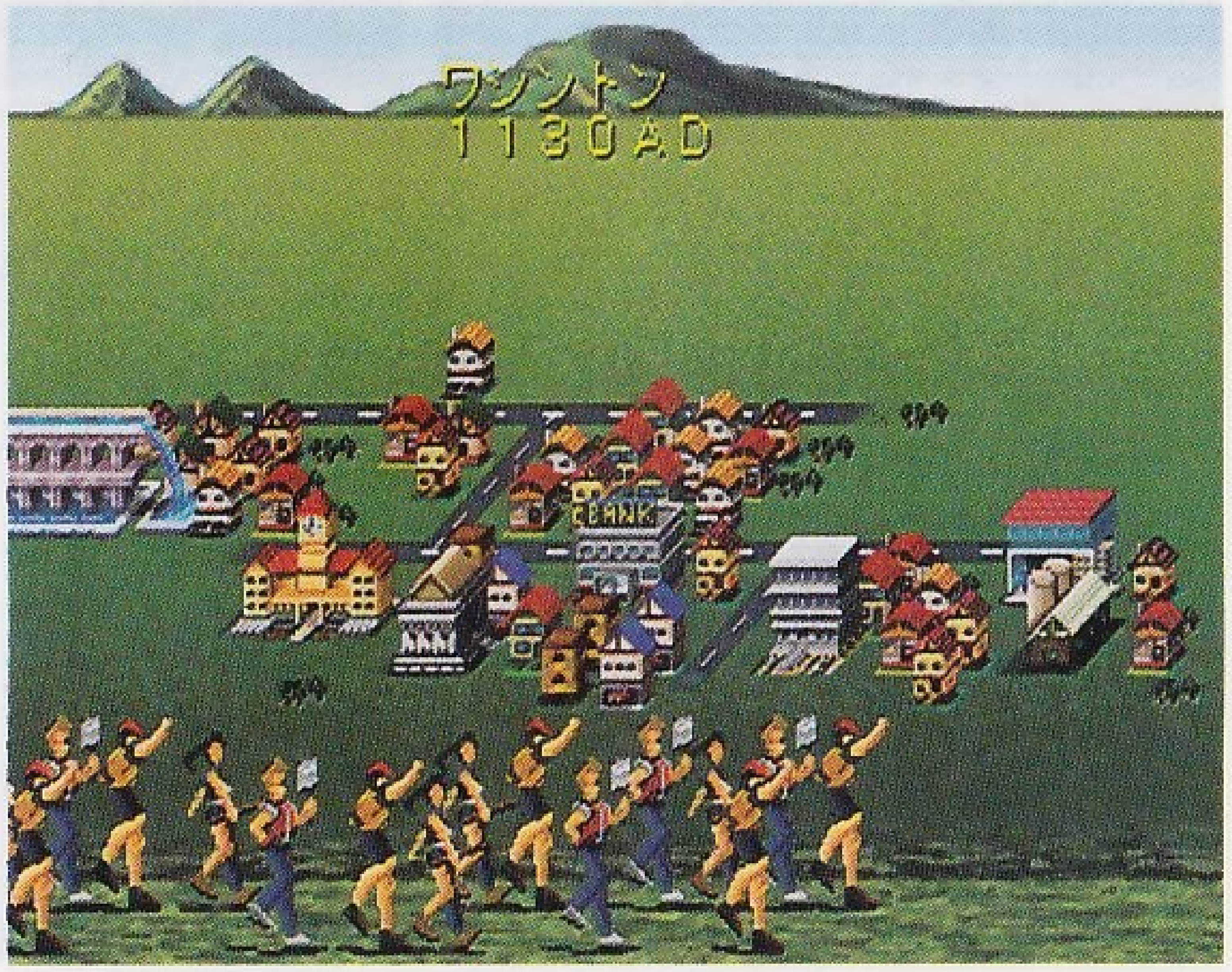
1 市民が不幸になるしくみ

どんな都市でも市民ははじめは「満足」した状態からスタートする。ゲームが進み人口が増えたりユニットが都市を離れると、市民は一定の割合で「不幸な市民」に変化する。そしてこの数が多くなると、最後にはその都市で暴動が発生する。

①不幸になる理由

人口の増加：ある一定の人口数（難易度によって違い2～6）になると、それから先に増えた市民は初めからすべて不幸な市民になる。

軍事ユニット：共和制や民主主義を選んでいるときは、所属の軍事ユニットが都市から離れたり、航空ユニットを生産すると不幸な市民が発生する。1ユニットにつき共和制は1人、民主主義は2人。



②暴動の発生

不幸な市民の数が幸福な市民の数（満足な市民ではない！）を上回ると、その都市では「暴動」がおき、資源の生産は止まってしまう。

2 市民を幸福にするもの

不幸になった市民をもとにもどしたり、満足な市民を幸福にする方法にはつぎのようなものがある。これらを組み合わせて都市を安定に導こう。

①贅沢品　贅沢品はメインメニューの[配分]で決められた割合で、交易から毎ターンつくられる。贅沢品2つで、満足な市民1人を幸福な市民か、不幸な市民1人を満足な市民に変える。これは交互におこなわれ、まず満足な市民から変わっていく。

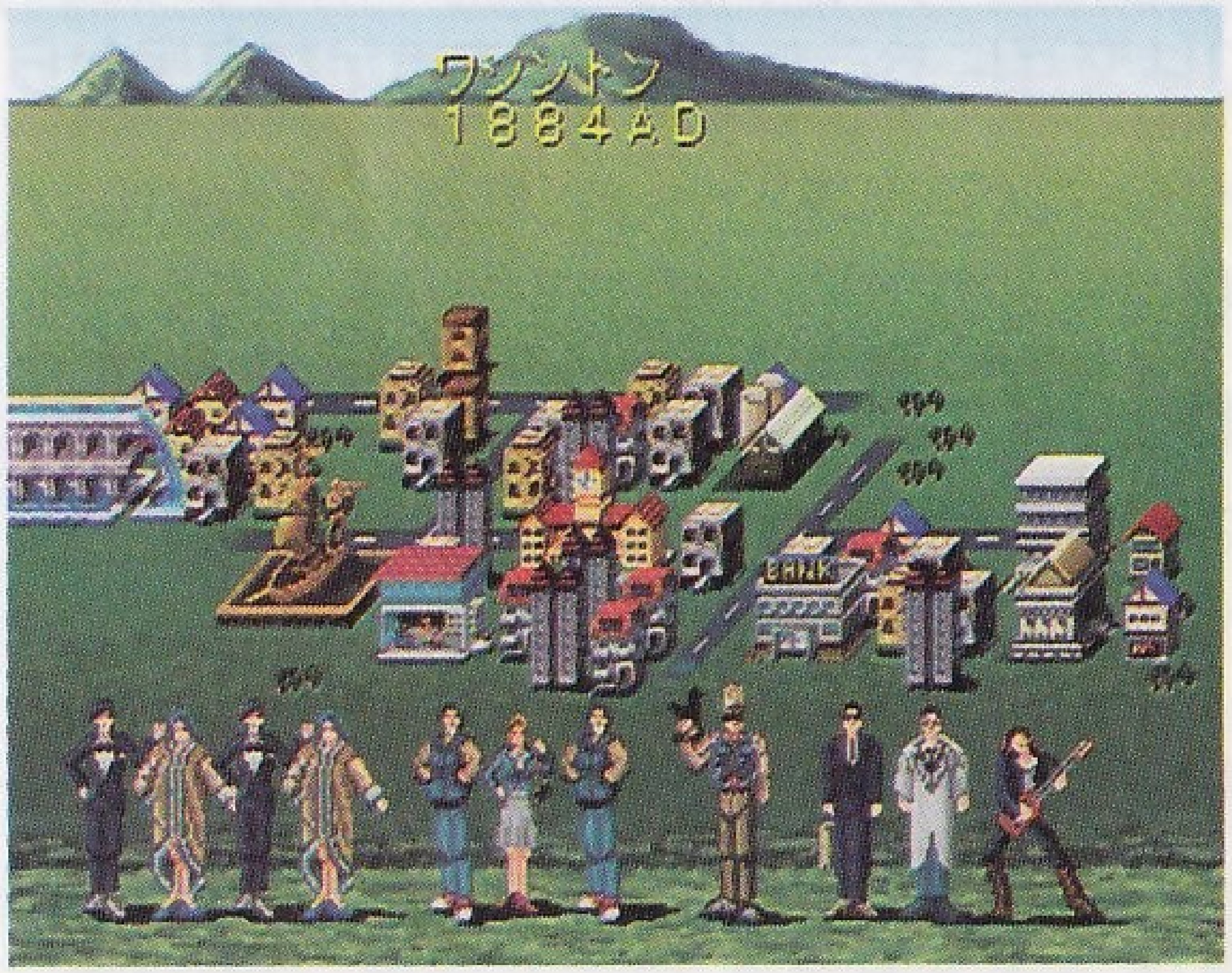
②いろいろな建造物
寺院、大聖堂、競技場や七不思議のいくつかは、不幸な市民を満足な市民に戻すのに大きな効果がある。(→P.69)

③政治形態とユニット
専制政治、君主政治、共産主義の政治形態を選んでいるときは、都市にいる攻撃力1以上の軍事ユニット1つで不幸な市民1人を満足な市民に変えることができる（3ユニットまで)。

④エンターテイナー
スクエアマップからはずされた市民をエンターテイナーにすると、交易とは別に贅沢品を増やすことができる。

3 スペシャリスト

市民のなかで生産のために都市スクエアマップに配置されない者は、一般の市民とは区別されて「スペシャリスト」として市民の欄に表示される。スペシャリストには“エンターテイナー”、“税金収集人”、“科学者”の３タイプがいて、それぞれ異なる働きをする。



都市の市民たち。左から幸福、満足、不幸な市民らと税金収集人、科学者、エンターテイナーのスペシャリストたち

◎スペシャリストの役割

カーソルを合わせて○ボタンを押すたびに順番に切り替わる。

■エンターテイナー： １人いると贅沢品が２つ増える

■税金収集人： １人いると税金が２つ増える

■科学者： １人いると知識が２つ増える

KEYWORD

都市の暴動を鎮める一番早い方法は、スクエアの市民をスペシャリストのエンターテイナーに変えてしまうことだ。
原子力発電所のある都市で暴動がおこるとメルトダウンがおきる可能性あり！

解説編

COLUMN

「自動車社会の夜明け」

動物にかわる自力駆動の乗り物は人類の長年の夢だった。あの天才レオナルド・ダ・ビンチも自走式の乗り物を考えている。

最初の自動車は1769年フランスでつくられた。蒸気エンジンを積んだこの自動車は、最高速度3.2km、走行距離1.5km以下という"偉大な"記録を残したが、哀れにもレンガの壁にぶつかって壊れてしまった。その後も自動車はヨーロッパで改良されていくが、まだ貴族や金持ちの乗り物に過ぎなかった。

しかし20世紀になるとアメリカで自動車社会の扉が開かれる。扉の鍵を持っていたのはヘンリー・フォードだ。彼の会社のT型フォードは流れ作業による大量生産によってつくられ、1915年当時で1台を約90分で組み立てることができた。大量につくれば安くでき、たくさん売れる。それを証明するかのように、人々は馬車を捨て自動車で移動するようになった。こうして現在にいたる自動車の時代が始まったのだ。

技術の開発

都市の成長、ユニット・建造物の生産とならんで、このゲームの重要なポイントとなるのが技術の開発による文明の進歩。新しい技術はあなたの国をかならず繁栄させるだろう。

1 技術のつくりかた

スタートを除いては、どんな技術もゼロから生まれることはない。技術は、各都市の交易収入のうちから「知識」に割り当てられた分を、毎ターン積み重ねることで完成する。目的の技術に必要な分だけ知識が貯まると、新しい技術を獲得した報告がでる。

■技術の発達のルール

ほとんどはベースとなる2つの技術があって、そこから新しい技術が1つ生み出される。どの技術から次に何の技術ができるかを知りたいときは、別紙「文明技術チャート」を見て確かめよう。

■開発のスピードアップ

技術の開発をスピードアップしたいときは、都市がつくる知識の量を増やせばいい。知識は、その都市の交易全体を増加させるか、メインメニューの[配分]の「科学」の割合を多くすることで増加する。また科学者や図書館、大学をつくると特に知識だけを増やすことができる。

KEYWORD

科学者で得られる知識は、科学の配分がたとえ0でも手に入る。

2 開発しないで手に入る技術

スタートの時にはすでに技術をいくつかもっているが、これは選んだ国によって変わってくる。またゲームの初期には、イベントの小部族を滅ぼすと、まだ知らない技術が手に入ることがある。
このほかにも外交での交換や外交官を使って技術を盗むことで、ほかの国から新しい技術を手に入れることができる。

3 新しい技術の影響

新しい技術ができると次のようなことがおこるが、なにがおこるかはつくった技術による。

- 新しいタイプのユニット、建造物、七不思議の生産が可能になる
- 新しい政治形態が選べる
- 一部の古いタイプのユニットが生産できなくなる
- 兵舎や七不思議の効果がなくなる

KEYWORD

いまつくっている技術がなにか、どのくらい開発が進んでるかは、メインメニューの[助言]の「科学」や「財政」で確かめることができる。
次の技術を選ぶ画面で△ボタンを押すと選んでいる技術の解説がでる。
七不思議の王立図書館やダーウィンの大航海をつくると新しい技術がすぐ手に入る。

環境汚染と温暖化

都市が発展してくると、新しい問題として「環境の汚染」があがってくる。汚染は生産力を低下させる「公害」をおこしたり、もっと悪い結果である「惑星の温暖化」にも結びつくので、決して無視はできない。

1 汚染のもと

汚染の原因は、都市で生産される資源に関係する「工業廃棄物」と、人口増加が生む「生活廃棄物」だ。

工業廃棄物：資源が生産されるほど大量に生み出される。

生活廃棄物：「工業化」の開発以前は関係ないが、この技術ができたあとは大きな要因となる。「自動車」「大量生産」「プラスチック」ができるとさらに影響は 大きくなる。

2 公害の発生

汚染が進み公害がおきると、都市の周辺にあるスクエアのどれかが「汚染スクエア」に変わり、ここでのすべての生産は半減する。これは浄化されるまでは戻らない。

3 浄化や予防

汚染スクエアの「浄化」は開拓者だけができる。終われば、また汚染前と同じように生産ができる。また都市に公共交通機関や水力発電所などの“環境にやさしい建造物”をつくることでも、汚染確率を下げて公害を防ぐことができる。(→P.70)

◎浄化のしかた 開拓者を汚染スクエアまで移動させる。順番が回ってきたらユニットメニューから[浄化]を選ぶ。そのままで4ターン待つと地形は元に戻る。

4 核汚染

核ミサイルによる攻撃や原子力発電所の「メルトダウン」でも汚染スクエアができる。もちろんこういった「核汚染」による公害も開拓者で浄化できる。

■メルトダウン 暴動が発生したときにおこるかもしれない。おこると人口が半分に減り、周辺のスクエアが汚染される。ただし「核融合」が開発されると、原子力発電所が核融合発電所に自動的に変わるのでもうおこらなくなる。

5 惑星の温暖化

いろいろな理由で汚染スクエアが多くなると、こんどは惑星自身の変化である「温暖化」を引き起こす。温暖化になると水位が上昇し、海岸の砂漠、平地、草地は沼地に、森林は密林に変わる。また内陸でも砂漠が増える。ただし、いつなにがどれだけ変わるかは決まっていない。

KEYWORD

都市の汚染がどれほど進んでいるかは、都市のユニット・建造物生産画面の右下に棒グラフとして表わされる。バーが伸びていくほど、公害(汚染スクエアができる)の確率が高くなる。惑星の環境悪化を知るには、マップ画面右上の「太陽」のマークを見る。濃い赤なら危険度が低く、白っぽいときは高いことを意味する。太陽がドクロになると危険度満点なので要注意。

宇宙船と移民

このゲームの最終的な目的のひとつとして、アルファ・ケンタウリ系のある惑星への宇宙移民がある。宇宙船の建造は国をあげての事業だが、成功すれば偉大な国として歴史に名を残すのだ。

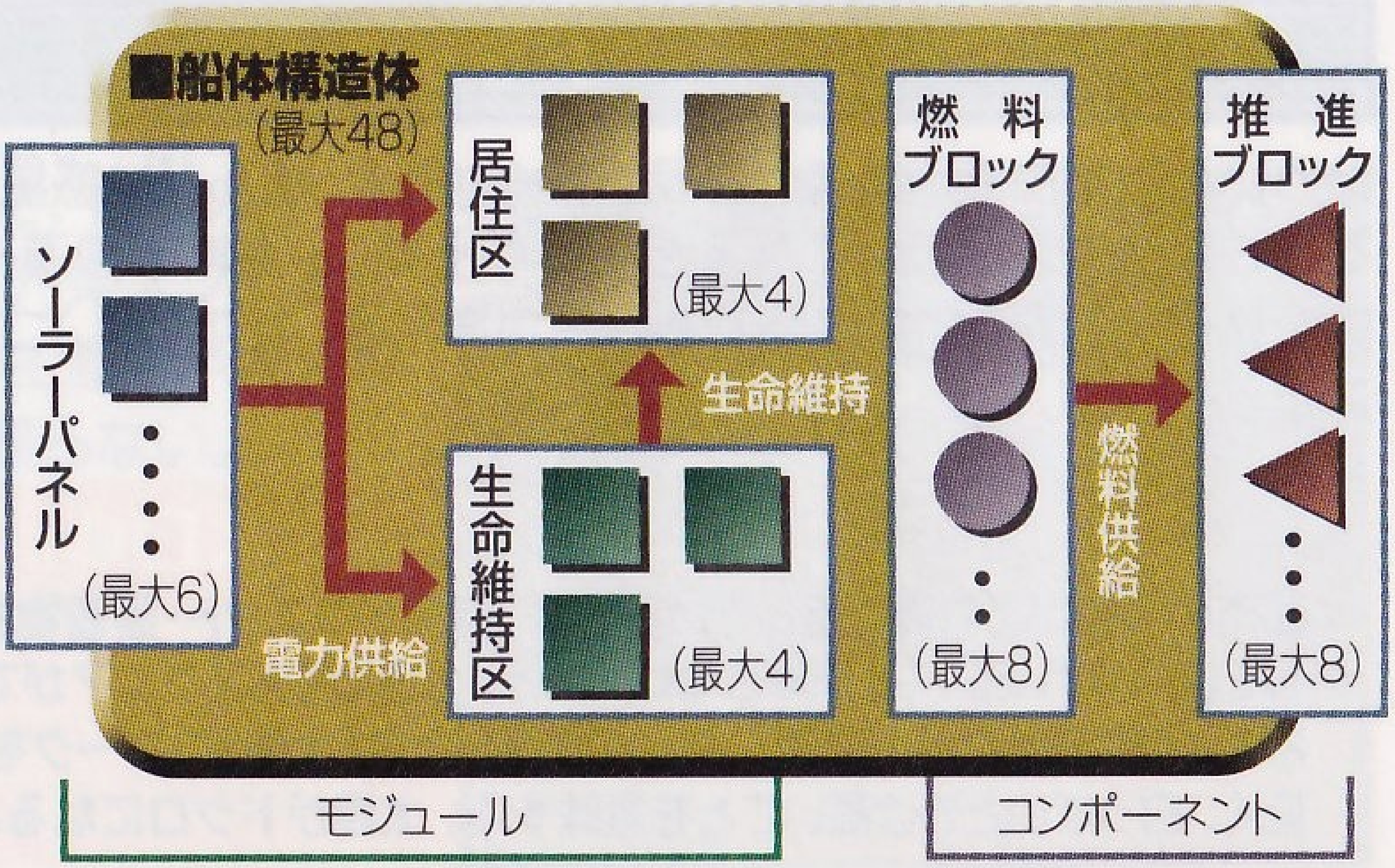
1 アポロ計画と宇宙船

他の惑星へ行くためには専用の宇宙船が必要になる。宇宙船の建造は、世界中のどこかの都市(ほかの国でもかまわない)で、七不思議の「アポロ計画」が完成すると可能になる。

2 宇宙船の構造

ふつうのユニットなどと違い宇宙船は「船体構造体」「コンポーネント」「モジュール」などの各種の部品を生産し、それを組み立てていくことで完成する。それぞれの部品は役割が決まっていて、バランスよくつくらないと発射できなかったり、移民が全滅する。(→P.71)

■宇宙船の構造



3 宇宙船の発射と得点

宇宙船は、「船体構造体」いくつかと各種の「コンポーネント」、「モジュール」がそろえばすぐにも発射できるが、高い成功率をめざしたほうが得点は高くなる。それに宇宙船は一度飛び立つともう取り消しができない。あとは到着時の報告を待つだけだ。

■移民の得点

惑星に到着すると移民人数によって得点が入る。多くの市民をのせ、成功率の高い宇宙船ほど得点は高くなる。

■データ画面

メインメニューの[情報]で確認できる。

- 搭乗人員：運ぶことのできる移民の数
- 補給率：生命維持のサービスを受けられる移民の割合
- エネルギー：居住と生命維持に必要な電力の補充率
- 重量：宇宙船全体の重さ
- 燃料：推進装置に使われる燃料の補充率
- 飛行時間：到着までにかかる時間
- 成功率：到着まで生き残ると思われる移民の割合

発射ボタン

KEYWORD

宇宙船は1国に1機だけ。首都を占領されると自動的に破壊されるが、このときはもう一度建造し直すことができる。

イベント

ゲーム中におこるイベントはだいたいがプレイヤーの足を引っ張る災難だ。でもなかには国王感謝祭のように、予想外のボーナスをもらうようなお得なイベントも用意されている。

1 小部族

小部族のシンボルのある地形にユニットが入ると、次のようなイベントがおこる。なにがおこるかは決まっていない。

●知識の巻物
まだ開発していない技術を獲得する
文明が進むと出なくなる

●都市の発生
新しい都市をその場所につくる

●ユニットの発生
軍事ユニットが1つ手に入る

●金の貢ぎ物
金50がもらえる

●突然の襲撃
山賊・海賊に突然囲まれ攻撃される

2 山賊・海賊の襲来

ゲームをしていると突然都市の近くに現れる軍事ユニットが山賊・海賊だ。彼らはライバル国のユニットではないが、プレイヤーの都市やユニットを攻撃したり略奪をおこなう。

①特　徴

突然現れるユニットには陸に出る「山賊」と海からくる「海賊」の2種類がある。都市に向かってくるのは同じだが、行動パターンは少し違っている。また時代とともに強い軍事ユニットへ変わっていく。

■山　賊

関心があるのは戦利品だけ。永住する気はないので灌漑スクエアなどでは略奪をおこない、都市を占領すると完全に破壊する。

■海　賊

定住の地を探している。そのため略奪をおこなうことはないが、都市を占領するとユニットの生産を始め、それでまた近くの都市に攻撃をしかけてくる。

②発生する場所

彼らは海岸やまだ探検していない未知のスクエアから発生する。ただし山賊は都市のスクエアマップ内には現れない。

③退治と身代金

ふつうの戦闘のように、軍事ユニットで攻撃することで退治できる。また外交官と同じかっこうをした「山賊・海賊の王」だけを攻撃すると、捕らえたことになり身代金100が手に入る。しかしこの王は、味方のユニットがいなくなると逃げだすので、数ターン以内に捕まえられないと消えてしまう。

3 都市の災害

災害がおこると都市の建造物が壊れたり人口が減ったりして被害がでるが、これらはほとんど予防する建造物があると防ぐことができる

■災害の種類(予防建造物)

地震(なし):丘陵かその隣りにつくられた都市でおこり、なにかの建造物を壊す
飢饉(穀物倉庫):突然おこり、食糧貯蔵庫の食糧が全てなくなり人口が減る
火災(水道):突然おこり、なにかの建造物を壊す
洪水(街壁):河川かその隣りの都市におこり、人口が減る
海賊(兵舎):湖か海岸の都市におこり、食糧と生産中の資源がすべてなくなる
疫病(水道):突然おこり、人口が減る。「医術」が開発されるとおこらない
噴火(寺院):山岳かその隣りの都市におこり、人口が減る
暴動・汚職・醜聞(なし):食糧と資源が全部なくなる

4 国王感謝祭

このイベントは都市の生産にプラスになるもので、不幸な市民がいない人口3以上の都市で、満足した市民の数より幸福な市民の数が多くなるとおこる。効果はそのときの政治形態によって違ってくる。

■国王感謝祭の効果

無政府状態:なにもおこらない
専制政治:3以上の生産をするスクエアでも生産数が下がらない
君主政治、共産主義:交易のあるスクエアで交易数が1増加
共和制、民主主義:食糧があれば人口が1増加

栄誉の殿堂

ゲームが終了するとプレイヤーの得点が計算されて記録される。このスコアが記録された場所が「栄誉の殿堂(Hall of Fame)」だ。少しでも偉大な指導者として人々の記憶に残るためにがんばろう。

1 ゲーム終了の条件

次の条件のいずれかが満たされたときゲームが終了する。ゲーム終了ターン数は難易度によって違う。

- ■ゲーム終了ターンまでにほかの国をすべて滅ぼす
- ■ゲーム終了ターンまでに宇宙移民を成功させる
- ■プレイヤーが滅ぼされる
- ■ゲーム終了ターンを過ぎる

○歴史の再生

ゲームが終わるといままでのプレイの経過を世界地図上で再生できる。とくに[完全再生]を選ぶと、どこの国が最初に技術を開発したとか、七不思議をつくったかまで詳しく表示される。

2 得点の計算方法

シヴィライゼーションの得点は基本得点とボーナスを合わせたもので、つぎの基準で計算される。また最後にでるランキングのなかの名前は、ゲームの達成レベルがどのくらいの指導者にあたるかを表している。

■基本得失点　終了時の都市や国の状態によって計算される点数。

幸福な市民：1人2点
満足した市民：1人1点
七不思議：1つ20点
戦争をしていない時代：1ターンにつき3点（最高100点）
（ただし一度でも戦争をすると貯めた得点は0にもどる）
未来の技術：1つ5点
汚染されたスクエア：1スクエア－10点

■ボーナス　基本点と別に計算されるボーナス点。

宇宙移民：宇宙移民が無事に成功するともらえる。移民の数が多いほど点数は高くなる
世界征服：世界征服に成功するともらえる。ライバル国が多いほど、早い時代に達成するほど点数は高くなる

3 栄誉の殿堂

栄誉の殿堂には、プレイヤーの過去のゲームから文明ランクの高かった国トップ5までが登録されている。この文明ランクはゲームの得点と難易度によって決められるので、難易度が高いほど少ない得点でもランキングは上になる。

解説編

攻略編

シヴィロペディア
CIVILOPEDIA

「シヴィロペディア」は、
シヴィライゼーションの科学技術、建造物、七不思議、ユニット、
政治形態についての知識がまとめられている便利なオンライン百科事典。
わからないことがあったまずらこれで調べよう。

◆シヴィロペディアの使い方◆

各項目とも、前半はその歴史的な意味や内容の説明、後半はゲームでの効果などが書かれている。続きを読みたいときは、方向キーの下を押すと画面がスクロールする。次の画面を見たいときは○ボタンを、前の画面には×ボタンを押すともどれる。

◆こんなところでもシヴィロペディア◆

シヴィロペディアはメインメニューの[辞典]を選んで使うのがふつうだが、じつはほかの場所でも呼び出すことができる。新しい技術や政治形態を選ぶときや、生産するユニット・建造物の変更をしているときがそれ。調べたい技術やユニットを選び、△ボタンを押すと該当する項目がすぐに表示される。もとの画面へもどるときは×ボタンで。

Q&A

えっ！こんなときはどーすればいいんだ？おかしいなぁ、なぜできないんだろう。ここではそんな疑問にズバリお答えします。

基本編～始めたばかりのあなたのために～

Q マップの鹿とか椰子の実とかのマークはただの飾り？

A 違う。これはそのスクエアでの生産が、同じ地形よりも大きいことを表している。たとえば森林はふつうは食糧が1、資源が2できるけど、シカがいる森林だとさらに食糧＋2となり、食糧3、資源2ができる地形になるわけだ。だからマークの近くに都市をつくると"おいしい"ぞ。(→P.31「地形表」)

Q 都市で生産しているものを途中で変更したいときは

A まず生産を変更したい都市を選び都市画面を呼び出す。すでに[変更]が選ばれているので、そのまま○ボタンを押すとユニットなどのリスト画面がでてくるはず。ここで好きなものを選んで○ボタンを押せば、生産中のユニットなどが変更されているはずだ。

Q 移動を途中で止めてユニットをその場所で止めることはできない？

A もちろんできる。好きなところまで移動したら、そこで一度×ボタンを押して移動状態(矢印付き状態)を解除すればいい。このままで、ほかのユニットを先に動かすこともできる。ただ、これだとターンの終了ができなくなるので、あとで移動の続きをするか、ユニットメニューから[待機]を選んでそのユニットの移動を終了させておこう。

Q 移動したいところにユニットが動かせないのはなぜだ！

A 移動力や地形による制限じゃないとしたら、それはきっと敵の「支配地域」に関係があるんじゃないかな。支配地域というのはユニットのまわりの8スクエアと、自分がいるスクエアを合わせた9スクエアのこと。動かしたいユニットがすでに敵の支配地域にいるときは、そこから直接別の敵の支配地域へは移動できない。一度敵ユニットから離れれば自由に動けるはずだ。（→P.17「支配地域」）

Q 防御状態のユニットをまた移動させる方法をおしえて

A ユニットがマップ上にいるならかんたん。カーソルを持っていって○ボタンを押せばふつうの状態にもどる。
都市にいるユニットのときは、都市画面に入り方向キーで[駐在ユニット]というところを選ぶ。つぎにでる画面で移動させたいユニットを選び、○ボタンを押して、ユニットに表示されるアルファベットを防御のＦから保留のWにかえると移動できる。（→P.16「防衛や警戒の解除のしかた」）

■[駐在ユニット]を選ぶとでる画面。方向キーで目的のユニットを選ぶ。ユニットの右下にでているアルファベットはユニットの状態を表しているので、保留（W）になるまで○ボタンを押し、そのまま×ボタンでマップ画面へもどると移動可能になっている

Q 暴動がおきてるぞ！いったいどーしたらいいんだ？

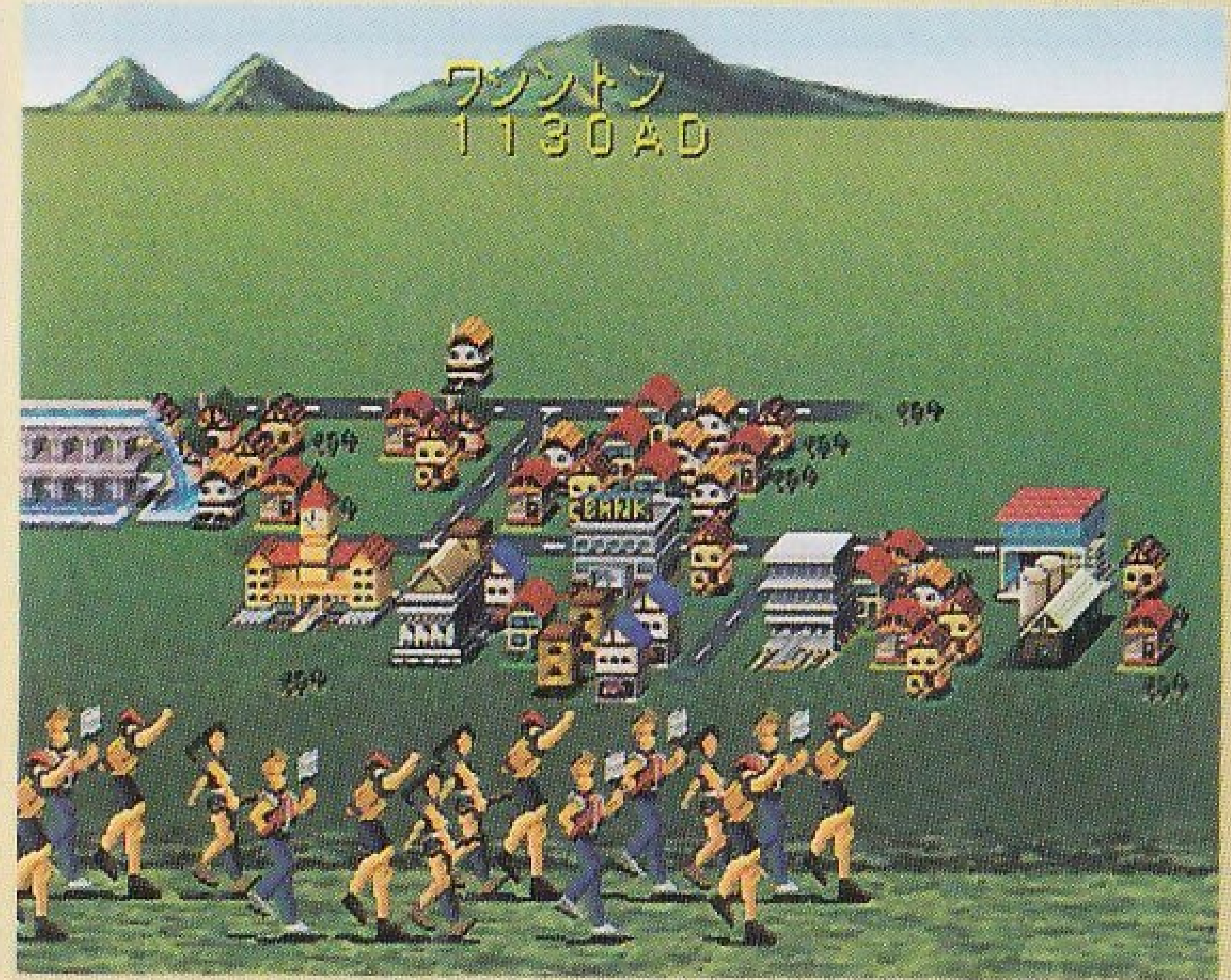
暴動がおきたらなにはなくとも都市画面で市民状態をチェック!暴動は「不幸な市民」の数が増えていって、「幸福な市民」（満足な市民ではない!ここがポイントだ）の数を上回ったときに自動的におこる。画面にはきっと"暗い"市民がいるはずだ。この状態を変えるんだ。

◎暴動がおきたときの緊急対策

- エンターテイナーをつくる　→贅沢品が増えて幸福な市民ができる
  方法:スクエアマップの市民を選んで○ボタンを押す
- 娯楽の配分を増やす　→贅沢品が増えて幸福な市民ができる
  方法:メインメニューの[配分]を選び、娯楽の割合を方向キーで調節する
- 軍事ユニットで鎮圧　→1つで不幸な市民1人を満足な市民に変える
  方法:攻撃力1以上の軍事ユニットを都市に配置する
  （ただし政治形態が専制政治、君主政治、共産主義のときだけ）

A

とりあえずはこれで必要な数だけ幸福な市民をつくればだいじょうぶ。でも、根本的な解決にはなってないから、寺院や競技場など市民を幸福（満足）にする建造物を計画的に生産しよう。
（→P.34「市民と幸福」）



攻略編

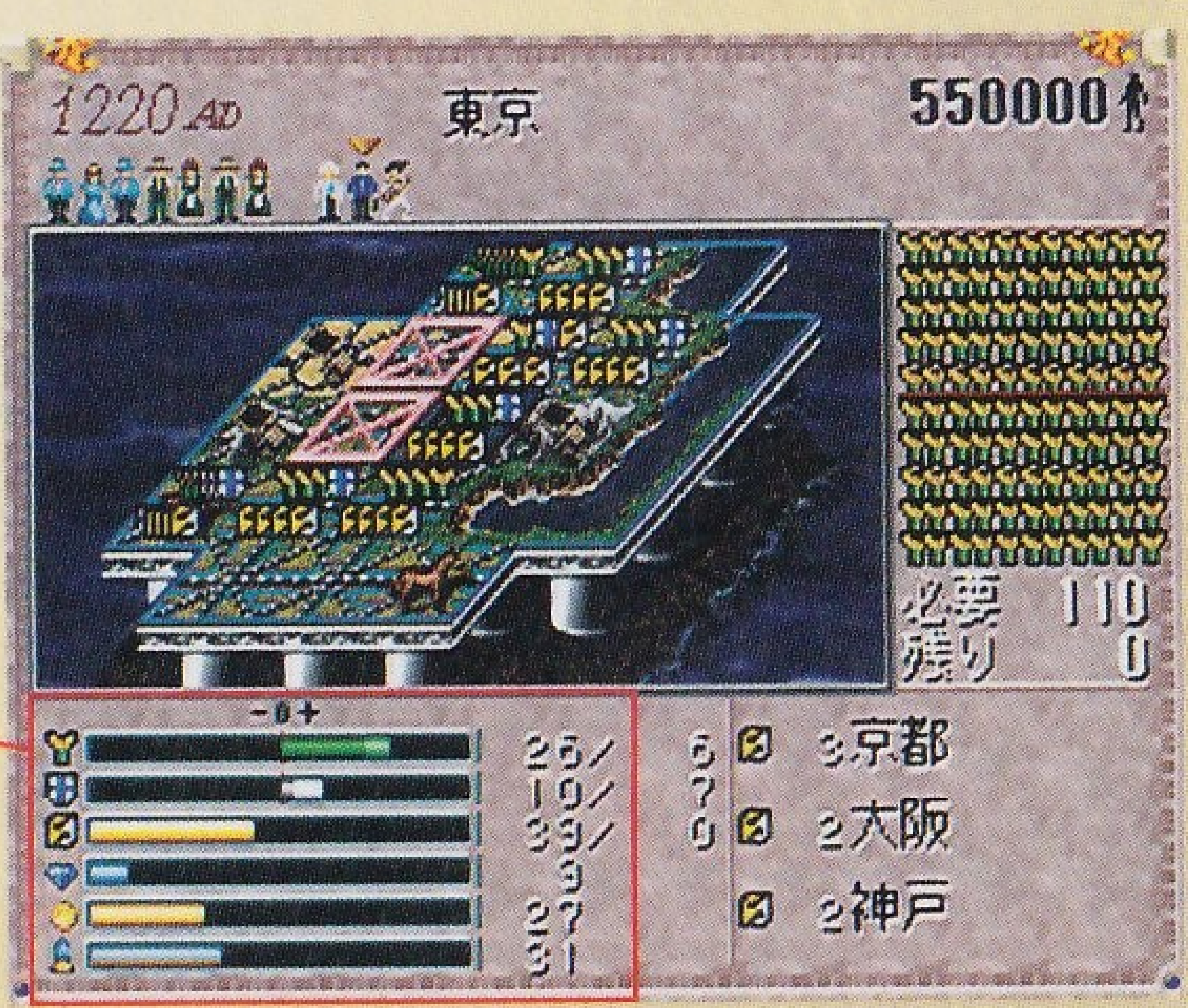
Q ある都市の人口が減ってしまうんですけど……

A

飢饉や疫病といった災害や戦闘で都市を攻撃されると人口は減ってしまう。それ以外で減ってるとしたら、その都市の食糧生産に問題ありだ。

都市画面にある生産ステータスバーを見てほしい。ここの一番トップにある食糧欄のバーが左に伸びていたら、あきらかに食糧不足がおきている。上のスクエアマップを見て、市民が全員ちゃんと配置されているか、資源や交易しかできない地形ばかりに配置されていないかなどを確認してみよう。もし原因がスクエアマップの配置にあるなら、なんとか食糧生産量を増やすような配置を考えてみる。

ほかの国のユニットが都市のそばにいるときや、政治態勢が変わったときなどはとくに食糧不足がおきやすいので要チェック。また水道がないと都市の人口は11以上にはならないので早めに生産すること。（→「イントロダクションガイド」、P.46「都市の災害」）



■生産ステータスバーで都市の食糧生産をチェック！いちばん上の食糧バーが、こういうふうにプラスに伸びてれば余剰食糧があるということ。横の数字は生産数/余剰数（または不足数）

攻略編

Q いつまでたっても技術ができないのはどうして？

一言でかたずければ「知識」の生産量が低いから。メインメニューの[助言]のなかの[財政]を見てほしい。ここで各都市がなにをどのくらい生産しているかがわかる。電球の欄がその都市で生産されている知識の数。またこの画面の一番上には、技術の発見するまで、あと何ターンかかるかがでているからとっても便利だ。

さて状況がわかったら改善だ。つぎのような方法で知識の生産を増やしていこう。基本はつぎの3つ。スペシャリストの科学者をつくるという方法もあるけど、ほかの生産が苦しくなるのであまりオススメはできないな。

◎知識を増やす方法

- 科学の配分を増やす
  →交易からつくられる知識が増える
  方法：メインメニューの[配分]を選び、科学の割合を方向キーで調節する
- 交易全体を増やす
  →知識は交易からできるので自然と増える
  方法：スクエアマップの市民を交易ができる地形に配置する
- 図書館や七不思議などをつくる
  →知識の生産量がアップする

A

■[財政]の画面。各都市ごとの贅沢品、税金、知識の生産数がわかる。また上の歳入（税金の合計）から歳出（建造物の維持費の合計）を引いたのが、そのターンに国に入る収入だ

ほかにも・・・・・

●「防御」の効果は？
　→防御力が1.5倍になる（P.20「防御態勢」）

●ユニットが突然いなくなった！
　→都市でできる資源が不足している
　（P.12「ユニットの種類」P.9「生産ステータスバー」）

●水力発電所がつくれない！
　→河川、山岳かその近くの都市でないとできない

●平和条約を破るとどうなるの？
　→その国の指導者が怒り関係が悪くなる（P.23「イエスかノーか」）

攻略編

Q 都市はどんなところにつくるのがいいの?

う～ん難しい質問だ。というのも、このゲームは未知の惑星を選ぶと毎回違うマップがつくられるから、ここが絶対いいということは言えないんだよ。それに3番目、4番目の都市ともなると戦略的な意味も入ってくるからね。ここはポイントだけでかんべんしてもらおう。

●一番重要なのはまわりの土地の生産力

都市の周辺はそのままスクエアマップになるわけだから、なるべく食糧などの生産数の多い地形に囲まれた場所につくれば都市が早く発展する。凍土、山岳、沼地などはなるべくさけて、平地、草地、河川、丘陵がある場所を探す。これに特殊資源マークがついていればベスト。

●忘れがちな水回りをチェック

これは都市ができたあとだけど、食糧生産を上げる灌漑は、河川以外の地形では縦か横隣りが海洋、河川、すでに灌漑されたスクエアでないとできない。だから"水け"がないと、できたはいいが人口を増やすのにまた一苦労。これは時間の無駄。河川や湖、海岸の近くに都市はつくろう。

●近すぎても遠すぎても×な都市のあいだがら

2番目の都市から気をつけたいのが都市と都市の距離。あまり近すぎると都市のスクエアマップが重なってしまい、どちらの生産も中途半端で共倒れになる可能性が高い。これは絶対にやめよう。じゃあ離れていればいいかといえば、攻撃されたときに援軍を送ったり、道路や鉄道で結ぶのに時間がかかる。目安としては1画面のなかに2都市とも表示できるぐらいかなぁ。

A

Q 不幸な市民の数が多いのはなぜ？

それは人口が難易度で決まっている設定数を超えたか、その都市に所属している軍事ユニットが出ていったからじゃないかな。また共和制や民主主義を選んでいるときは、航空ユニットは所属の都市にいても不幸な市民をつくってしまうんだ。

人口が多くなったり戦争が近そうなときは、寺院や大聖堂、七不思議のJ.S.バッハの大聖堂など、市民の不満を解消する建造物を先回りして生産しておこう。

■メインメニューの[助言]－[内政]で各都市の市民の状態が確認できる。幸福度に関係する寺院や、贅沢品を増やす市場などの関連建造物もいっしょに表示されるので、どこになにを建てればいいかつかみやすい

Q 貿易しようとしてもできない都市があるのはどうして？

キャラバンが所属している都市と、貿易をする都市までの距離が10スクエア（斜めは1.5で計算）以上離れてないと貿易は成立しない。[貿易路を設定する]メニューがでないのはこのため。

またキャラバンを送ったのに、スクエアマップ画面右下のリストに都市名がでないというなら、それは貿易収入がベスト3に入るほど高くないからだ。（→P.27「貿易とキャラバン」）

Q 知らないうちに地面がドンドン砂漠になってしまうんですが

地形が変わるのは、環境悪化が進んで温暖化がおこっている証拠。マップ画面の上部にでるウインドウの太陽のマークを見てみよう。赤くなって警告を発しているんじゃないか。ドクロだったら最悪だぞ。

環境悪化の原因は都市からでる工業廃棄物と生活廃棄物。工業廃棄物は資源の生産、生活廃棄物は人口から発生する。この2つが大きくなると公害が始まり都市の周りに汚染スクエアができる。そうなるとこんどは惑星の環境が悪化して温暖化が始まるんだ。(都市の公害度はユニット・建造物生産画面の右下に表示される)

みんなの(?)惑星を汚さないためにも、生活廃棄物を減らすリサイクルセンターや公共交通機関、工業廃棄物を減らす水力または原子力発電所をつくろう。

A

攻略編

■画面上のウインドウにドクロマーク発見！これは最悪の状態だ。すぐに汚染スクエアを浄化したり、都市に公共交通機関や水力発電所をつくらないと、この惑星に未来はなくなるぞ！

ほかにも・・・・

●灌漑や鉱坑をしようとしたらできなかったのはなぜ?

　→灌漑や鉱坑のできる地形ではなかったから(P.29「地形を改良して生産アップ」)

●お金がどんどん減っていくのはなぜ?

　→都市から上がる税金よりも建造物の維持費で出ていく出費のほうが多いから(P.5「メインメニュー/助言」)

●生産の残りターン数はどうやって決まるの?

　→ユニットや建造物の生産コストを都市の余剰資源数で割った数になる

●汚職を0にすることは不可能?

　→政治形態を民主主義にすれば0になる。裁判所をつくると汚職を半分にできる

皇帝からのアドバイス

勝つためのノウハウをきみだけにこっそり教えちゃおう。
さあシヴィライゼーションの鉄人を目指せ！

◆◆◆山賊・海賊はほっといておくのが正解◆◆◆

難易度が低いときはとくにバーバリアンの攻撃力は低いから、防御力が高いユニットを防衛状態にしておけばまず勝てる。こちらからわざわざユニットをだして攻撃する必要はない。難易度を国王や皇帝でプレイしているときは強いので油断禁物。攻撃される前に投石機など攻撃力が大きいユニットで先に攻撃しよう。

◆◆◆艦船ユニットは自動移動でGO！◆◆◆

ユニットメニューの[自動]は、ユニットが直線的にしか移動しないので陸上ユニットだと無駄が多いが、海上を動く艦船ユニットならとっても便利。とくにまだマップ化してない地域を横断してつぶしていくときや、輸送などのときには手間がはぶける。

◆◆◆近くにあるほかの国は早いうちに潰せ◆◆◆

もしスタートしてすぐに、近くに敵の都市があるのを見つけたら、さっさと戦争をしかけてその国を潰してしまおう。近くにある敵の都市は、経済圏が重なるので絶対に共存はできない。どうせあとで戦争になるのは日を見るよりもあきらかだ。だったら若いうちに芽をつめ！

◆◆◆戦争をするなら短期決戦で首都を狙え◆◆◆

ダラダラやっているとユニットの生産、維持などの経費が大変。またユニットが所属の都市を離れると市民が不幸になるのも忘れてはいけない。だからやるときめたら徹底的に攻めて攻めまくる。うまく首都がおとせれば宮殿がなくなるので、外交官を使って都市の攻略もできる。

◆◆◆海岸の都市は艦船で攻撃して人口減をふせぐ◆◆◆

せっかく占領できても復興させるのに時間がかかるんじゃおいしくない。陸上・航空ユニットで都市を攻撃すると人口が減ってしまうが、艦船ユニットの攻撃は人口を減らさないですむ。海岸沿いにある都市は艦船で砲撃せよ！

◆◆◆敵のスクエアマップに居座って生産を妨害する◆◆◆

単純に攻撃するばかりが戦争じゃない。ほかの国のユニットがいるスクエアには市民が配置できないことを利用して、スクエアマップ地域に居座って敵の都市を疲弊させることができる。特殊資源のある地形に陣取れば効果満点。さらにキャラバンや外交官を使うと維持費もかからないから超お得。

攻略編

◆◆◆大切な技術を開発したら交換はストップ◆◆◆

初めのころはどんどん交換していいが、軍事力や大幅な生産増加に直接結びつく技術（例：数学、車輪、法律など）を開発したら交換はストップ。交換は相手に渡せる技術を選べないので損になることが多い。

◆◆◆外交官はうまく使えば軍事ユニット以上◆◆◆

外交官は敵の都市を無傷で手に入れるなど大きな「仕事」もするわりには、維持費もかからない使い勝手のいいユニットだ。うまく利用すれば軍事ユニットの何倍もの働きをする。とくに国王や皇帝でプレイしてるときは、これで情報を見たり、技術を盗んだりしないと勝つのはむずかしいだろう。

◆◆◆小部族から味方になったユニットは大切に扱う◆◆◆

所属がどこの都市でもないのがポイント。維持費がまったくかからないうえ、たとえ民主主義や共和制でも不幸な市民をつくらずに行動できるので、そのままで大切に扱おう。

◆◆◆七不思議を利用して早くユニットや建造物を生産◆◆◆

やや裏ワザになるけど、なんでもいいから七不思議を選び、そこの都市にほかからキャラバンをどんどん送り込む。適当に資源がたまったらほかのものに変更すれば、ふつうにつくるよりユニットや建造物が早くできる。

Sid Meier DESIGNER'S NOTE

「シヴィライゼーション」を考えるきっかけは前作の「レイルロード・タイクーン」の成功でした。その出来に自信をもち、このコンセプトを利用できる新しい題材を探しました。今になって思い返してみますと、文明の歴史を題材にしようという発想のきっかけが何であったか思い出すことができませんが、これが出たとたんに、スペックにぴったりすることがわかったのです。
「シヴィライゼーション」の中心となるコンセプトは、プレイする人を歴史の流れの中で文明の英雄や支配者にするような「至高のゲーム(god game)」にすることでした。このような役割をになうプレイヤーは、自分の文明を導き、かつ建築し、その成長や拡大、興隆や陥落を自らの目で見ることになり、ゲームが進行するにつれ、プレイヤーは自分の決定が実施された結果を見ることができ、文明の行く末が、自分の技量にかかっていることを目の当たりにします。

プレイヤーの最大の役目は「鉄砲かバター」のどちらかを選ぶか、すなわち、自分の文明のために軍隊のハードウェアを生産するか経済に力を入れるかの選択をすることです。さらにプレイヤーは、新しい知識を研究する方向を決め、その上、誰と和平し、誰を攻撃し、誰と友好を結び、誰を無視するかという外交の判断を独自にしなければなりません。そして、各都市の管理はいっそう複雑になり、それらの都市を効率的かつ安定に維持するための努力をしなければなりません。

このような仕事を全てプレイヤーが引き受けることになると、彼にとって絶えずチャレンジングで興味のある決定ができ、面白くて一時も離れられないようなゲームができると感じたのです。
「シヴィライゼーション」の製作は一大プロジェクトでした。実をいうと、ゲームがあまりにも面白いため作業もしばしば遅れがちになりました。「シヴィライゼーション」はMPS研究所の仲間内でも異常と思えるほど人気がありました。沢山の冷徹な特長と興味ある決定事項や果てしない数の新しい世界を備えた「シヴィライゼーション」は他に類のない決定的ゲームです。

Sid Meier

攻略編

資料編

ユニットリスト

ユニット名	生産コスト	生産技術／終了技術	攻撃力-防御力-移動力	特徴ほか
開拓者	40	初期	0-1-1	都市や道路·鉄道の建設、灌漑·鉱坑などができる基本ユニット
民兵	10	初期/火薬	1-1-1	初期には都市の防衛や探索などで活躍する
重装歩兵	20	青銅器/火薬	1-2-1	防御力が高いので防衛用ならおすすめ
装甲歩兵	20	鉄器/徴兵制	3-1-1	初期ではこの攻撃力はかなり強力だ
マスケット兵	30	火薬/徴兵制	2-3-1	中世から近代にかけては万能歩兵
ライフル歩兵	30	徴兵制	3-5-1	コストが低いわりに防御力の高さに注意
機械化歩兵	50	労働組合	6-6-3	攻撃にも防御にも活躍する最強の歩兵
投石機	40	数学/冶金学	6-1-1	初期の都市攻めにはやっぱりこれですかね
野砲	40	冶金学/ロボット工学	8-1-1	投石機の強力版で欠点も受け継いだ!?
自走砲	60	ロボット工学	12-2-2	街壁の効果を受けない地上最高の攻撃兵器
騎兵	20	騎乗/徴兵制	2-1-2	安くて速いので探索に向いている
チャリオット	40	車輪/騎士道	4-1-2	初期ユニットではいちばん活躍するはず
騎士	40	騎士道/自動車	4-2-2	攻撃力と防御力のバランスがとれたユニット
戦車	80	自動車	10-5-3	この能力で1ターンに3回まで攻撃できるのは強力無比

資料編

ユニット名	生産コスト	生産技術／終了技術	攻撃力-防御力-移動力	特徴ほか
戦闘機	60	飛行術	4-2-10	ほかの航空機を攻撃できる唯一のユニット。ただしターン終了時には都市か航空母艦にいないと墜落する。
爆撃機	120	航空工学	12-1-8	街壁の効果を受けないで攻撃できるが、2ターン目終了時には都市か航空母艦にいないと墜落する。視界は半径2スクエア
ガレー船	40	地図/航海術	1-0-3	移動の終了時に海岸にいなければ沈没する。2ユニットまで輸送可能
コルベット	40	航海術/磁力	1-1-3	ガレー船と違い終了時に海岸にいなくてもだいじょうぶ。3ユニットまで輸送可能
フリゲート	40	磁力/工業化	2-2-3	攻撃·防御がやや強化した艦船。4ユニットまで輸送可能
装甲艦	60	蒸気機関/内燃機関	4-4-4	巡洋艦の登場までは海の王者。海岸攻撃も可能
巡洋艦	80	内燃機関	6-6-6	装甲艦の発展版。もちろん海岸攻撃もできる
戦艦	160	鉄鋼	18-12-4	最強の攻撃力と防御力を誇るユニット。海岸攻撃や視界は巡洋艦と同じ
航空母艦	160	航空工学	1-12-5	航空機や核ミサイルを輸送することができる海上基地。 視界は半径2スクエア

ユニット名	生産コスト	生産技術／終了技術	攻撃力-防御力-移動力	特徴ほか
輸送船	50	工業化	0-3-4	なんと8ユニットまで輸送できるが、沈むとすべて海の藻屑になるのをお忘れなく
潜水艦	50	大量生産	8-2-3	隣りにくるまで相手に発見されない海の忍者。海岸攻撃はできないが視界は半径2スクエア
核ミサイル	160	ロケット工学＋マンハッタン計画（七不思議）	99-0-16	1回の攻撃でなくなってしまうが、攻撃した都市やユニットばかりか、そのまわりのユニットまで破壊し汚染スクエアに変えてしまう非人道的な兵器。ターン終了時には都市か航空母艦にいないと墜落する。防衛するには建造物の「SDI防衛システム」が必要
外交官	30	筆記	0-0-2	相手の都市に入り大使館をつくったり技術を盗んだりできる外交ユニット。敵の支配地域でも自由に移動可能
キャラバン	50	貿易	0-1-1	都市を結んで貿易路を開いたり、七不思議の建設に協力できる。敵の支配地域でも自由に移動可能

注意

生産技術：ユニットの生産に必要な技術
終了技術：この技術ができた後はそのユニットは生産できなくなる

建造物リスト

建造物名	生産コスト	必要な技術	維持費	効果
宮殿	200	建築	0	首都の機能がある
穀物倉庫	60	陶芸	1	人口増加のスピードが50%アップ。 飢饉イベントを防ぐ
兵舎	40	初期/火薬/ 内燃機関	0/1/2	生産するユニットがベテランになる。 海賊イベントを防ぐ
街壁	120	建築	2	都市を守るユニットの防御力を3倍にする (自走砲、爆撃機の攻撃には効かない) 洪水イベントを防ぐ
水道	120	建設	2	これがないと人口が11以上にならない。 火災と疫病イベントを防ぐ
裁判所	80	法律	1	汚職が半分になる
寺院	40	葬儀	1	不幸な市民1人を満足な市民にする (神秘主義があれば2人)
大聖堂	160	宗教	3	不幸な市民4人を満足な市民にする (ミケランジェロの教会があれば6人)
競技場	100	建設	4	不幸な市民3人を満足な市民にする
市場	80	通貨	1	贅沢品と税金の生産を50%アップ
銀行	120	銀行制度	3	贅沢品と税金の生産を50%アップ。 (すでに「市場」がないとつくれない)

資料編

建造物名	生産コスト	必要な技術	維持費	効果
図書館	80	筆記	1	知識の生産を50%アップ
大学	160	大学	3	知識の生産を50%アップ。(すでに「図書館」がないとつくれない)
工場	200	工業化	4	資源の生産を50%アップ
工業プラント	320	ロボット工学	6	資源の生産を100%アップ
火力発電所	160	石油精製	4	資源の生産を50%アップ
水力発電所	240	電子工学	4	資源の生産を50%アップするが工業廃棄物は1/2ですむ。河川、山岳かその近くの都市にしかつくれない
原子力発電所	160	原子力	2	資源の生産を50%アップするが工業廃棄物は1/2ですむ。しかし暴動がおきるとメルトダウンの可能性がある
公共交通機関	160	大量生産	4	生活廃棄物を0にする
リサイクルセンター	200	リサイクル	2	資源生産による環境汚染を1/3に減らす
SDI防衛システム	200	超電導	4	これがあると核ミサイルの攻撃をうけない
要塞	—	建設	—	開拓者ユニットを使って都市以外につくれる特殊な建造物。ここで守るユニットの防御力を2倍にする

注意

兵舎：火薬や内燃機関ができるとそのたびに建て直し。維持費は難易度が高くなると多くなり、皇太子・国王が1、皇帝が2

発電所：工場か工業プラントがないと効果なし

宇宙船

部品名	生産コスト	必要な技術	役割・最大生産数
船体構造体	80	宇宙飛行	宇宙船のブロックと居住区などを結びつける骨組みで最大48つくれる
コンポーネント	160	プラスチック	エンジン関係の部品で、生産後「推進ブロック」か「燃料ブロック」に分かれる。 最大各8つくれる
推進ブロック			エンジン本体。多く積むほど目的地に早く到着できるので、成功の確率も上がる
燃料ブロック			推進ブロックと同じ数だけあると、エンジンは最大出力がだせる
モジュール	320	ロボット工学	生活関係の部品で、生産後「居住区」、「生命維持区」（最大各4）、「ソーラーパネル」（最大6）に分かれる。
居住区			1つで住民1万人が住める施設
生命維持区			1つで1居住区の生命維持を担う。 これがない居住区では生存率が下がる
ソーラーパネル			居住区と生命維持区に電力を供給する。 電力がこない施設は正常に働かない

資料編

七不思議

名称	生産コスト	必要技術	無効技術	効果
ピラミッド	300	建築	共産主義	革命後の次のターンに、開発していないのもふくめて、すべての政治形態を選べる
空中庭園	300	陶芸	発明	すべての都市で幸福な市民を1人増やす
アポロ巨像	200	青銅器	電気学	スクエアの交易数が1つ増える
大灯台	200	地図	磁力	すべての艦船ユニットの移動力が+1になる
王立図書館	300	文学	大学	ほかの2カ国が開発した技術を無条件で獲得できる
神託所	300	神秘主義	宗教	寺院の効果（不幸の市民をもどす）を2人から4人にする
万里の長城	300	建築	火薬	ほかの国がかならず平和条約を結ぶようになる
マゼランの探検航海	400	航海術	なし	すべての艦船ユニットの移動力が+1になる

資料編

七不思議

名称	生産コスト	必要技術	無効技術	効果
ミケランジェロの教会	300	宗教	共産主義	大聖堂の効果(不幸な市民をもどす)を4人から6人にできる
コペルニクスの天文台	300	天文学	自動車	その都市の知識の量を2倍にする
シェークスピアの劇場	400	医術	電子工学	その都市の不幸な市民を満足な市民にもどす
ニュートンの学士院	400	万有引力の法則	核分裂	図書館、大学の効果が50%から83%にアップする
J.S.バッハの大聖堂	400	宗教	なし	その大陸にあるすべての都市で2人の不幸な市民を満足した市民に戻せる
ダーウィンの大航海	300	鉄道	―	完成した瞬間だけだが、開発中の技術ともう一つ技術を獲得できる

注意　無効技術：その七不思議の効果がなくなる技術

資料編

七不思議

名称	生産コスト	必要技術	無効技術	効果
フーバー・ダム	600	電子工学	なし	完成した大陸にあるすべての都市では、水力発電所があるのと同じ効果がおきる
婦人参政権	600	工業化	なし	共和制、民主主義のときに、航空機の生産やユニットが都市を離れることでおこる不幸な市民の数を1人減らす
マンハッタン計画	600	核分裂	なし	ロケット工学をもってるすべての国で、核ミサイルをつくることができる
国際連合	600	共産主義	なし	ほかの国がかならず平和条約を結ぶようになる
アポロ計画	600	宇宙飛行	なし	つくった国はライバル国の都市の位置が地図で確認できる。またすべての国で宇宙船が建造可能となる
SETIプログラム	600	コンピュータ	なし	すべての都市の知識の量を50%アップする
癌の治療	600	生物工学	なし	すべての都市で幸福な市民を1人増やす

資料編

ア
移動 IG、5、13、16、27、30、31、51、52、61
移動力／ポイント 16、19、30、31、66
宇宙移民 42、47、48
宇宙船 6、42、71
栄誉の殿堂 IG、2、6、47、48
A.D.M＝攻撃力·防御力·移動力 66
疫病 46、54
MV＝移動力 66
エンターテイナー IG、9、35、36
汚職 9、10、33、60
汚染 4、8、15、21、30、40、48、59
温暖化 41、59
カ
外交 IG、5、22、24、32、39
外交官 IG、12、17、21、26、27、39、45、63、68
海賊 45、46、61
開拓者 IG、12、14、29、33、41
改名 3、8
科学 4、5、38、55
科学者 9、36、38、55
核［汚染／攻撃］ 21、41、68
革命 IG、6、27、32
火災 46
火山 46
灌漑 IG、10、14、29、31、60
環境汚染→汚染
飢饉 46、54
技術［開発］ IG、4、5、6、7、27、38、44、48、50、55、73
技術の交換 23、25、39、62
キャラバン 12、17、27、58、63、68
居住区 42、71
記録 IG、6、47
勲章マーク→ベテラン
警戒 13、16、18
ゲーム終了の条件（勝利条件） IG、47
建造物 IG、6、7、8、10、11、35、39、41、46、63
交易 IG、5、7、9、29、31、33、38、46、55、72
公害 40、59
攻撃［力］ 19、20、21、30
鉱坑 IG、10、15、29、31、60
洪水 46
購入 8
幸福［度］ 8、9、34、48、54、72、74
国王感謝祭 46
娯楽 4、5、7
コントローラの操作 IG
コンポーネント 42、71
サ
災害 46、54
砂漠化 41、59
山賊 45、61
資源 IG、7、8、9、12、29、31、33、40、60、70
地震 46
辞典 6、50
自動 13、61

資料編

支配地域 17、27、52
市民(満足/幸福/不幸) IG、9、34、36、46、48、54、58
終了 IG、16、51
上院で否決 23
浄化 15、30、41
小部族 39、44、63
情報 6、43
上陸 14、18
食糧 IG、7、9、14、29、31、33、46、54
食糧貯蔵庫 IG、7、9、46
助言 5、26、55
所変 14
所有ユニット=所属 8、12、14、33
森林 15、29
推進ブロック 42、71
スクエアマップ IG、7、9、45、57
スペシャリスト IG、9、10、36
税金 4、5、7、9、36、60
税金収集人 9、36
生産 IG、7、10、29、32、40、46、60、62、63
生産ステータスバー IG、9、54
政治形態 6、10、23、31、33、35、39、46
贅沢品 5、7、9、35、36、53、69
生命維持区 42、71
セーブ IG、6
設定 2、6
船体構造体 42、71
戦闘 19、23、30、48
ソーラーパネル 42、71

タ

ターン IG、4、6、47
待機 13、16、51
大使館 5、23、25、26
地形[効果/改良] 10、17、19、29、30、31
知識 5、7、9、36、38、55、70、73、74
駐在ユニット 8、16、52
DF→地形効果
鉄道 15、17、29、30、31
道路 IG、15、17、29、30、31
得点 6、43、48
都市 IG、5、6、7、14、20、27、44、46、54、57
都市画面 IG、8、27
都市ジャンプ→メインメニュー [移動]
都市の状態→メインメニュー [助言]の[都市]

ナ

七不思議 IG、6、10、11、33、35、39、42、48、63、72
七不思議の援助 27、63
難易度 3、34、47、48
燃料ブロック 42、71
残り 8、9

ハ

廃棄 14
売却 8、11
配分(娯楽、税金、科学) IG、4、5、38、53、55
破壊活動 27
反乱 (革命を扇動する) 27

資料編

必要 8、9
平地 15、29
ベテラン 20
変更 8、51
貿易 IG、9、23、27、58
貿易路 9、27
防御[力] 13、16、19、20、30、31、52、56
暴動 34、41、53
補充 15
保留 13、16、51

マ

マップ画面 4
メルトダウン 36、41
モジュール 42、71

ヤ

輸送 18、20
ユニット IG、5、7、8、12、30、33、34、39、44、51、52、63 66
ユニット・建造物生産画面 IG、8
要塞 14、19、70

ラ

ライバル国／民族 IG、3、6、25、26、47、48、61
略奪 14、30、

ワ

惑星 2、41、42、59

★IG・・・イントロダクションガイド

■プロデューサー
岡本　博［(株)アスミック］

■プログラム開発
(株)シャングリ・ラ

■CG演出
大口　孝之

■CG製作
村田　篤俊［(株)プラスワン］

■製作協力
Spectrum　Holobyte　Inc.

■パッケージ・ヴィジュアル／
解説書デザイン
岡　達也

■解説書執筆
大場　福満

資料編

SLPS 00336

©1996 MicroProse. All Rights Reserved. MicroProse is a division of Spectrum HoloByte, Inc.
“ ” and “PlayStation” are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.